

Año IV Número 30 - 350 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
REVIST PENDIEN S
NBA JAM
LA REVELACIÓN
DE LA TEMPORADA
¡CON UN CONCURSO DE ALTURA!
Pisando
fuerte en el 94
ROCK'N ROLL RACING
BATTLETANK 2
CLAYFIGHTER
SONIC 3
HOBBY PRESS
8 414090 100168 00030
DESCUBRE
CUÁLES SON
LOS MEJORES
JUEGOS DEL 93
Goku Prepara su Regreso...
DRAGON BALL Z 2



MEGA
¡AHORA VAS A SABER QUIEN ES SONIC!
¡Aún no sabes de lo que es capaz tu héroe favorito!. Rebobina todo lo que has vivido hasta ahora del increíble SONIC porque vas a enfrentarte a algo rabiosamente nuevo. Endiabladamente divertido. ¡¡SONIC 3!!. ¡Lo máximo de SONIC!.
¿Te enrolla meterte en líos? ¡Apúntate 3!
A través de 6 enrolladísimas fases te encontrarás de todo. Ciudades submarinas, mundos helados, ferias diabólicas... y, por supuesto, a ROBOTNIK dispuesto a amargarte la vida.
¿Eres rápido de coco? ¡Apúntate 3!
Velocidad turbopropulsada, scrolls de más de 12 planos y uno, ¡superpuesto!. "Looping" vertical, horizontal y lateral... ¡De vértigo!.
¿El cuerpo te pide acción? ¡Apúntate 3!
¡Prepárate a estrenar poderes!. Atrae los anillos con la BURBUJA IMAN, conviértete en BOLA DE FUEGO y elige ataque: circular, aéreo, aéreo doble, terrestre o turbo. ¡Impresionante!.
SONIC 3. ¡A ver quien te para los pies ahora!.
¡Todo un número uno!
096
000
SCORE 330
TIME 0:43
RINGS 21
SONIC
Unitros



DRIVE
A PARTIR DEL 11 DE MARZO
MAS DE 10.000 PREMIOS TE ESPERAN DONDE NADIE PUEDE VERLOS.
¡¡ Sólo tú con tu SEGAVISOR INTERACTIVO !!
Si el juego va a romperte los esquemas, la Campaña de T.V. no iba a ser menos.
Con SONIC 3, ¡¡LLEGA LA T.V. INTERACTIVA!!.
A partir del 11 de Marzo, deberás estar atento a tu T.V. porque emitiremos el spot de SONIC 3 que desvelará el gran secreto.
Durante el mismo, aparecerá en pantalla una zona roja interactiva. ¡Es el momento!. Ten listo tu SEGAVISOR INTERACTIVO y colócalo sobre ella.
¡Uno de estos personajes aparecerá con toda nitidez!.
SONIC, TAILS, KNUKLES o el malvado ROBOTNIK.
¿Cuál es el tuyo? hay más de 10.000 regalos ocultos en tu SEGA VISOR INTERACTIVO. Entre ellos más de 100 cartuchos de SONIC 3 y miles de sorpresas de lo más exclusivas.
¿Cómo conseguirlo?. Lo encontrarás, totalmente gratis en el Hobby Consolas de Marzo, o bien en el Suplemento Dominical de EL PAIS del 6 de Marzo.
¡No te quedes sin él!. ¡Entra en la dimensión interactiva de SONIC 3!.
¡PREMIO!
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
¡¡AHORA, ESTRENA MEGA DRIVE CON SONIC 3!!
El Nuevo Pack Incluye:
MEGA DRIVE
2 MANDOS CONTROL
SONIC - SONIC 3
MEGA DRIVE
SONIC 3
INCLUYE: 2 MANDOS CONTROL Y LOS JUEGOS: SONIC 3 SONIC

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García
Redacción: Sonia Herranz,
Carlos de Frutos, Manuel del Campo,
Esther Barral, Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Abel Vaquero, Elena Jaramillo,
Millán de Miguel.
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Luis Covaleda

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano,
David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

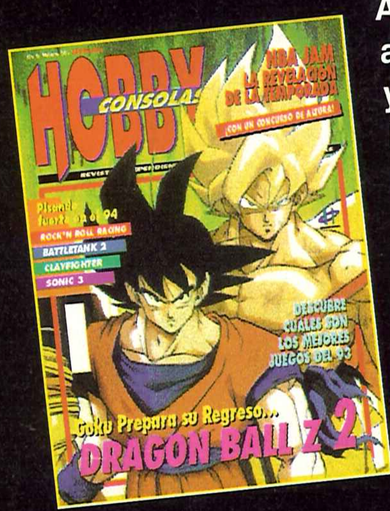
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.
11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: DRAGON BALL Z 2



Aunque todavía no lo tenemos entre nosotros, el anuncio de su regreso ha bastado para que Goku y sus amigos y enemigos del «Dragon Ball Z» se hayan convertido en los protagonistas de nuestra portada. Por ahora es sólo un anticipo en forma de Preview, pero en ella ya podréis ver que la segunda parte de este juego viene con más intensidad, más personajes, más opciones y más calidad si cabe que la anterior. En fin, que los numerosos seguidores de esta brillante serie pueden empezar a comerse la uñas, a la espera de que este juego salga a la calle.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

¡Vaya batallitas que me he montado en este número con Battletank 2! Todo un utilitario blindado que necesita un gran trabajo de concentración. Me ha dejado tan agotado que he decido tomarme un respiro en Lanzarote.

CRUELA DE VIL

No es que me haya pasado a las filas de Robotnik, la verdad es que he estado colocando judías para que no las envíe a su Máquina Cocedora. Y es que esta lluvia de judías multicolor es realmente genial.

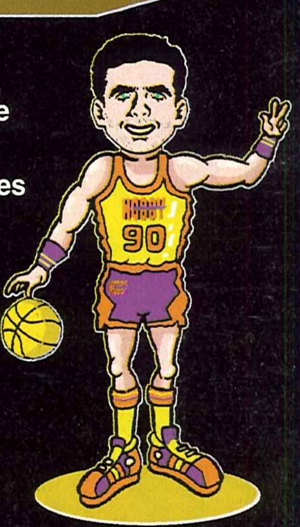


TENIENTE RIPLEY

Como estudié matemáticas en el colegio, siempre supe que tras el dos está el tres, número que para algunos es una multitud y para mí ha sido una triple gozada, porque tres son los personajes de Sonic... Tres.

BOKE

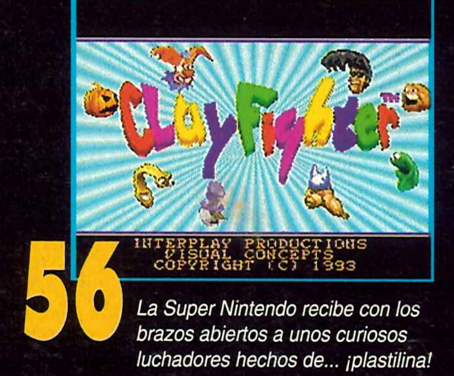
Estoy que me salgo de alegría consolera, porque el baloncesto es este mes el rey de la pantalla con un juegazo procedente de las recreativas llamado «NBA Jam». Y es que yo de pequeño quería ser como Corbalán...

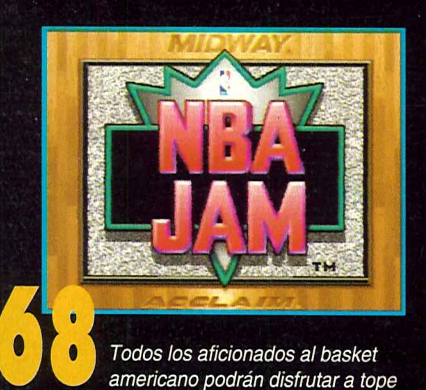


Año IV - Nº 30-Marzo 1994. 350 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO







PREVIEWS

EL CEREBRO DE LA BESTIA

STREET FIGHTER II TURBO. Doce de los mejores luchadores mundiales dispuestos a desafiarte. Elige a tu campeón y lucha por poder arrebatarle a Mr. Bison el título. Con nueva turbo-velocidad ajustable y 20 megas de acción. Para 1 ó 2 jugadores.





SUPER MARIO KART. La más divertida carrera de Karts que jamás hayas podido imaginar está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Para 1 ó 2 jugadores.







BUBSY. La estrella que estabas esperando: 16 megas, 5 mundos, 16 niveles y 300 pantallas por nivel, amenizados por 7 bandas sonoras de música, voces digitalizadas, gráficos espectaculares y dibujos animados interactivos. Para 1 ó 2 jugadores.





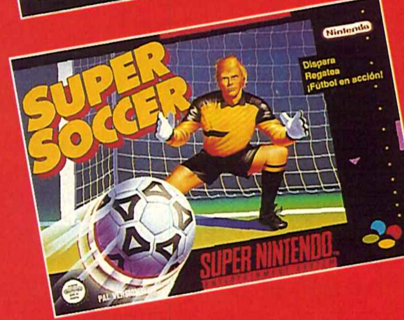
STARWING. Es el primer juego que incorpora el revolucionario Chip Super FX, con el que conseguirás el doble de rapidez, mayor precisión y la mayor suavidad de movimientos nunca vistos hasta ahora. Una auténtica sensación de realidad.







SUPER SOCCER. Toda la emoción del deporte rey: pases, tiros elevados, faltas, remates de cabeza, regates, autopases... ¡Y en tres dimensiones! Elige equipo y haz todos los cambios que necesites para diseñar tu propia estrategia. Para 1 ó 2 jugadores.







SUPER 16 BITS



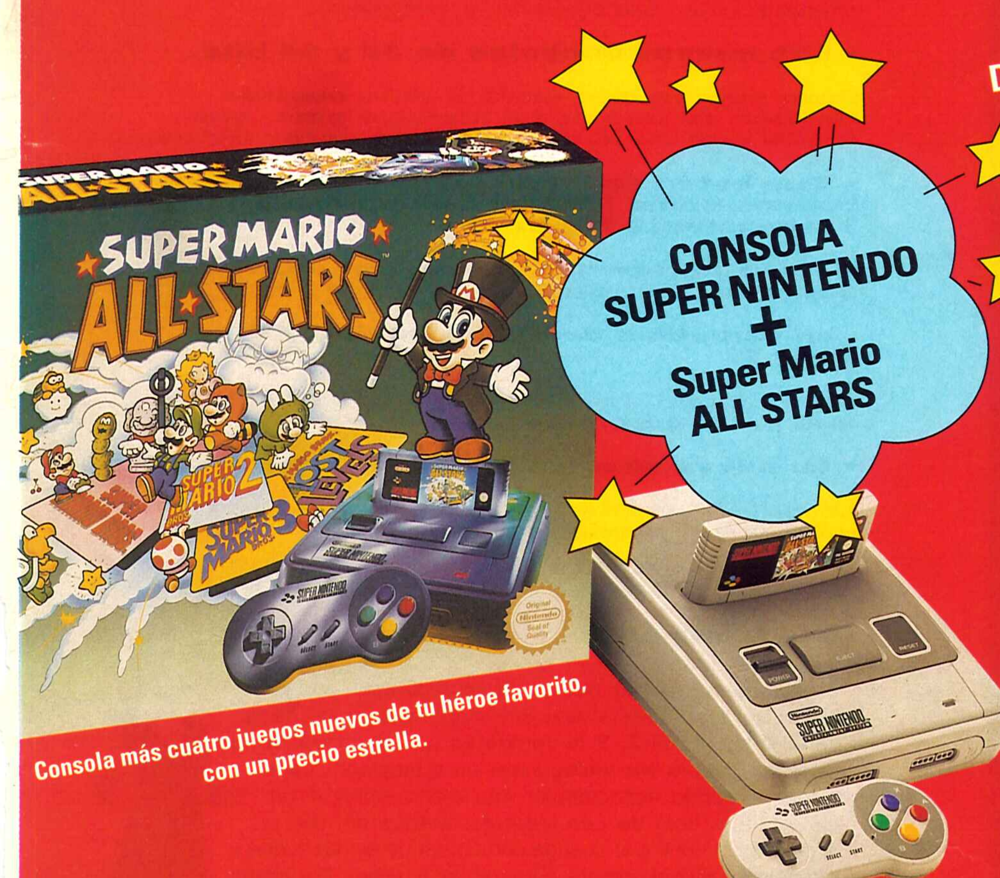
THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE. Pluto ha desaparecido y su amigo Mickey está sobre la pista. Deberá buscar a su amigo a través del mundo mágico del emperador Pete antes de que sea demasiado tarde. Para 1 ó 2 jugadores.

LA SUPERIORIDAD ESTA EN NINTENDO. LO DEMAS SON PALABRAS.



ALADDIN. Descubre todo un nuevo mundo de aventuras. Unete a Aladdin para encontrar su cita con el destino. Necesitará algo más que magia para conseguir que sus deseos se conviertan en realidad.

GOOF TROOP. Pete y PJ han sido secuestrados. Enbárcate con Goofy y Max y lucha contra los bucaneros para conseguir llegar a la isla de Spoonerville y poder liberar a tus compañeros. Para 1 ó 2 jugadores.



Consola más cuatro juegos nuevos de tu héroe favorito, con un precio estrella.

Déjales que hablen. Tú ponte a los mandos de Super Nintendo. Ahí es donde vivirás la super emoción de sus Super 16 Bits. Con todos sus adelantos pensados y puestos en marcha para tu diversión. Con los títulos que llegan más alto en las listas de éxitos.

Todo en tu mano y al alcance de tu bolsillo.

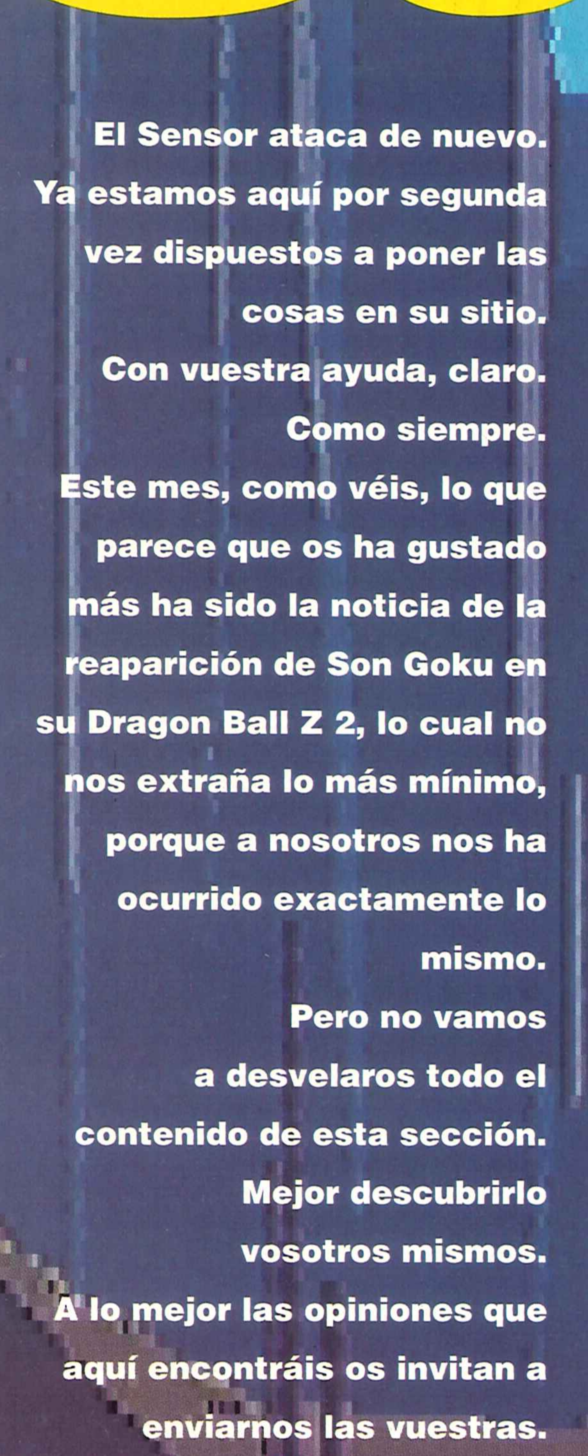
Ahora la Consola Super Nintendo, con mando de control multifunción, cable conector TV y adaptador de corriente (A/C) por sólo 19.990 ptas. (IVA incluido).

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

el Sensor



El Sensor ataca de nuevo. Ya estamos aquí por segunda vez dispuestos a poner las cosas en su sitio. Con vuestra ayuda, claro. Como siempre. Este mes, como véis, lo que parece que os ha gustado más ha sido la noticia de la reaparición de Son Goku en su Dragon Ball Z 2, lo cual no nos extraña lo más mínimo, porque a nosotros nos ha ocurrido exactamente lo mismo. Pero no vamos a desvelaros todo el contenido de esta sección. Mejor descubrirlo vosotros mismos. A lo mejor las opiniones que aquí encontráis os invitan a enviarnos las vuestras.

MOLA



• Que puedas reservar tu cartucho de Sonic 3.

Desde luego. Con juegos de esta categoría es mejor no arriesgarse a quedarse sin él.

• Que haya lugares en los que se pueden alquilar videojuegos.

No sabemos si las distribuidoras oficiales estarán muy de acuerdo con esto...

• Que haya aumentado esta sección.

Lo mejor de todo es que así vosotros podéis participar más.

• La mascota de Neo Geo.

A nosotros también nos ha parecido simpática, apropiada y original.

• Las nuevas consolas de 32 y 64 bits.

Pero seguro que molará más cuando lleguen de una vez a nuestro país, que hasta que no lo veamos con estos ojitos...

• Que estén saliendo juegos de lucha tan buenos como Etrenal Champions y TMHT Tournamente Figthers.

Pues espérate que vienen por ahí unos cuantos títulos que... ¡ya verás, ya!

- La velocidad de Virtua Racing y Star Wing 2.

Como sigan a sí las cosas vamos a tener que perseguir a los cartuchos.

• La nueva sección "Tribuna Abierta".

Lo que de verdad molan son vuestras opiniones. ¡Geniales!

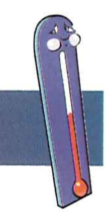
QUE EXISTA GOKU

Parece que os habéis puesto de acuerdo este mes para poner por las nubes a este entrañable personaje de la serie Dragon Ball Z. Y la verdad es que el chaval se lo merece. Primero por protagonizar un videojuego para Super Nintendo espectacular -por cierto, echadle un vistazo a la lista de Los Mejores Juegos del 93- y segundo por continuar la saga con un cartucho más fuerte y prometedor que el primero. Enhorabuena, Goku. Por cierto, quienes también van a estar pronto de enhorabuena son los usuarios de Sega, pues ha llegado a nuestros oídos que tan querido personaje va a protagonizar un juego para MegaDrive. ¡Un auténtico bombazo!

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

David Arráez (Alicante).José Luis García Dorado (Madrid).Iván Ruiz Medrano (La Rioja).Un anónimo de Madrid.Ernesto Esteban (Vizcaya) Manuel González Hernández (Madrid).Manuel Masó Gifra (Gerona).Joaquim Freixas (Tarragona).Alberto Fuentes (Madrid).Francisco Manuel (Granada).Francisco y Javier Guirao (Madrid).Juan Benítez (¿Japón?).Roberto Villaverde (Mallorca).Joan Caba (Barcelona).
Si queréis participar, envuiad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

NI FU NI FA



• Los packs de Neo Geo. Siguen siendo muy caros.

Espérate a ver las increíbles rebajas que tienen previstas los de SISCOMP.

• Las gafas 3-D del juego Jim Power.

¿Has probado a verlo con los nuevos aperitivos 3-D de Matutano?.
No, es broma. Sabemos que cuesta un poco verlo, pero si lo consigues, mola bastante.

• Algunas conversiones de recreativas.

¿Te refieres a esas que sabes que es una conversión porque lleva el mismo nombre? Afortunadamente no hay demasiados casos.

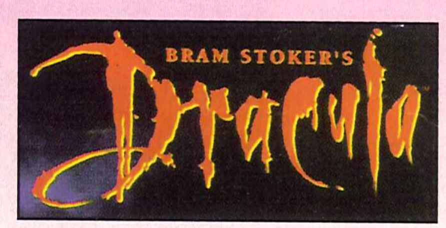
• Algunos juegos de Mega CD que son iguales que los de Mega Drive.

Tranquilo, que las cosas están cambiando y ahora empiezan a aparecer títulos realmente interesantes.

• Los juegos piratas.

Creemos que has cometido un pequeño error y, sin darte cuenta, has puesto este tema en el apartado Ni Fu Ni Fa.
Seguro que sabes perfectamente que el tema de la piratería es un claro ejemplo de No Mola. Pero nada, además.

QUE DRÁCULA NO NOS HAYA HECHO TEMBLAR

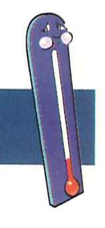


Una vez más, habéis coincidido bastante en el tema de la "mediocridad", por llamarlo de alguna forma. Al parecer, el termómetro que le habéis aplicado a las múltiples pero similares versiones de Bram Stoker´s Drácula, han indicado en todos los casos 0°, es decir, ni frio ni calor. Y la verdad es que , efectivamente, se esperaba ago más de estos títulos.

El caso es que no estamos hablando de malos juegos, al contrario, pero cuando un cartucho viene avalado por una licencia tan sonada como ésta, el listón de la exigencia se sitúa -inconscientemente-, mucho más alto de lo normal. Al menos a la misma altura que el de la película de dónde procede, que en este caso era, sin duda, genial.

Drácula es, en general, un título entretenido que se deja jugar bastante bien. Pero, sin duda, a todos nos hubiera gustado temblar de emoción.

NO MOLA



• Los juegos cortos y facilones.

Hombre, los más pequeños y los que no son unos auténticos profesionales del videojuego, también tienen derecho ¿no?

• Que no haya passwords para Jurassic Park de Super Nintendo.

Y tú que lo digas: es un juego realmente "marathoniano".

• Que la N.E.S. haya caido en el olvido.

Desde luego no se hacen tantos juegos como antes, pero está claro que sigue siendo una buena consola que proporciona diversión a un montón de gente. Lo que pasa es que los tiempos cambian.

• ¡Que se te raye un compac de Mega CD!

Comprendemos tu dolor y te acompañamos en el sentimiento.

• Que no llegue Dragon Ball para Mega Drive, ni Ranma 1/2 para Mega CD.

Nunca digas Nunca Jamás.

• Que no salga el Tetris para Super Nintendo.

Haberlo, haylo, pero anda allá por tierras niponas. Quizás algún día...

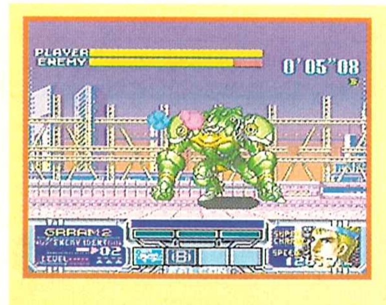
• Que la mayoría de los juegos de rol que llegan a España no estén traducidos al castellano.

Don´t worry, baby. Role Playing Games are a goog chance for improving your english. O al menos éso deben pensar algunos...

QUE SÓLO HAYA PODIDO HABER SEIS GANADORES EN EL CONCURSO DE NEO GEO

La verdad es que todos nos hemos quedado un poco apenados con el tema de la mascota de Neo Geo, pero tenéis que comprender que este concurso era un poco "más serio" que otros que hemos organizado, en los que, además de la calidad del dibujo, teníamos en cuenta la edad del autor. Aquí Siscomp ha tenido que elegir a los personajes que creía representaban mejor a su consola, y pensad lo difícil que se lo pusistéis, que incluso decidió regalar tres Neo Geo más de las previstas. En cualquier caso, efectivamente, nos hubiera gustado que todos los participantes hubiérais recibido una consola. Pero milagros, de momento, no sabemos hacer.

En Pantalla





«METAL COMBAT»: RAYO LÁSER PARA EL "SCOPE"

Ya podéis poner a punto vuestro **Super Scope** ante el nuevo lanzamiento de **Nintendo España** para el periférico más conmbativo de esta compañía. En **«Metal Combat»** te enfrentarás con increíbles monstruos cibernéticos que se mueven constantemente a lo largo y ancho de múltiples fases. Cara a cara.

Las armas irán variando en virtud del tipo de items que puedas atrapar durante el intercambio de disparos. Y toma tus precauciones, porque éstos son de tal potencia que hasta la pantalla, con unos maravillosos gráficos **al estilo «Mech Warriors»**, vibra con las explosiones.

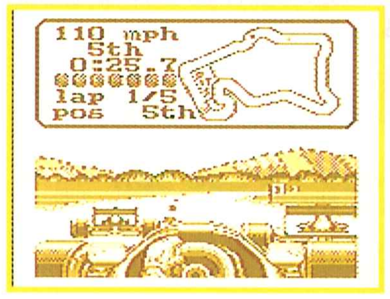
Con varios niveles de dificultad, «Metal Combat» se convertirá muy pronto en **el mejor juego para Scope de la era SNES. Por cierto, estará en la calle hacia el mes de Mayo, vía Nintendo España.**

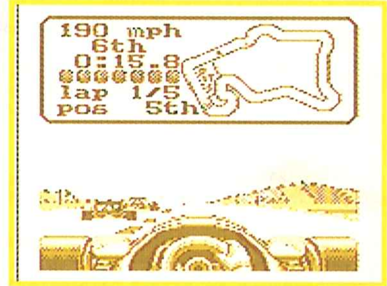


EL MAESTRO DE LA VELOCIDAD LLEGA A GAME BOY

A partir de ahora deberéis poneros casco para jugar con vuestra **Game Boy**. No, no se trata de ninguna nueva norma de tráfico, sino de la aparición para la portátil de Nintendo del simulador más logrado de Fórmula Uno: **«Nigel Mansell´s World Championship»**. Auténtica cara de velocidad se os pondrá al conducir un monoplaza idéntico al utilizado en las competiciones oficiales de la FOCA.

El cartucho, con una definición como pocas veces se ha visto en la pequeña pantalla y una velocidad increíble, será distribuido en nuestro país por **Nintendo España** más o menos en mayo.





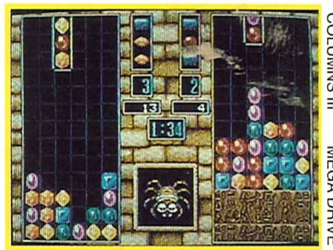
VIC TOKAI AHOGA EL ABURRIMIENTO

La empresa norteamericana **Vic Tokai** está dispuesta a sacar a flote todas las emociones consoleras con **«S.O.S.»**, un original cartucho para **Super Nintendo**, en el que tendréis que asumir el papel de uno de los oficiales o de los pasajeros de un barco que se va a pique. Para dar más espectacularidad al juego, los programadores han aprovechado la técnica del Modo 7 en la simulación del vuelco del barco. Con sólo sesenta minutos por delante, tendréis que salvar la vida del resto de los pasajeros y abriros camino a través de los compartimientos inundados, como si de una gran producción de Hollywood se tratara.

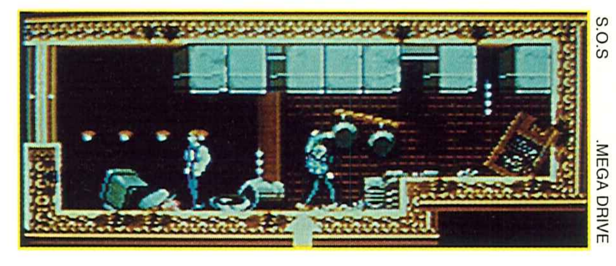
Por otra parte, Vic Tokai se estrena **en Game Gear** con **«Scratch Golf»**, un juego de golf para uno o dos jugadores, que os proporcionará todas las emociones que vive un Severiano Ballesteros cualquiera (salvando las distancias, claro está).

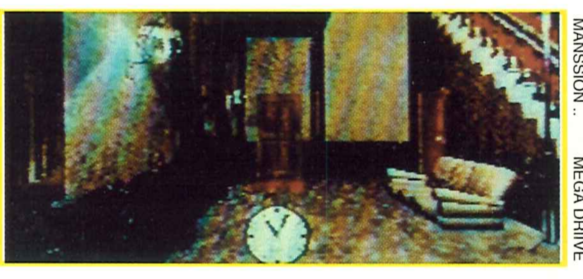
De menor a mayor, siguiendo con la familia Sega, pasamos a hablar de **«Columns III» para Mega Drive**. La tercera parte de este clásico de la adicción viene cargadita de diversión, y con la compatibilidad con el nuevo periférico de Sega, **el Team Player,** por bandera. Tampoco hay que perder de vista su gran variedad de opciones: seis modos de juego y todas las combinaciones posibles entre ¡cinco jugadores!

Por último y como gran sorpresa, Vic Tokai ha decidido marcarse una interesante incursión **en el Mega CD** con **«Mansion of Hidden Souls»**, una inquietante aventura de espíritus en la que tendréis que rescatar a la chica de vuestros sueños de un ingenioso encantamiento. Un compacto que presenta las **voces digitalizadas de seis actores profesionales,** realizado en perspectiva frontal y que para más inri es compatible con el ratón de Sega.


COLUMNS III MEGA DRIVE




S.O.S MEGA DRIVE


MANSSION... MEGA DRIVE

ACCLAIM Y BUENA VISTA APUESTAN POR EL FUTURO

Acclaim se establece en España gracias a un acuerdo con Buena Vista Home Video. La filial de Walt Disney será la encargada de **distribuir los productos de la compañía norteamericana en nuestro país**. El acuerdo se formalizó en una rueda de prensa celebrada el día 11 de febrero en Madrid, en la que se informó de las futuras relaciones entre ambas compañías. **Peter Billota y Larry Sparks,** importantes directivos de Acclaim, aprovecharon la ocasión para hacer la presentación de algunos títulos tan sonoros e importantes como **«Ryan Giggs Champions»**, un impresionate juego de fútbol para Super Nintendo, **«Bart And The Beanstalk»** (Game Boy), **«Terminator 2: The Arcade Game»** (Super Nintendo) o **«Mortal Kombat»** y **«WWF Rage in Cage»** (Mega CD).





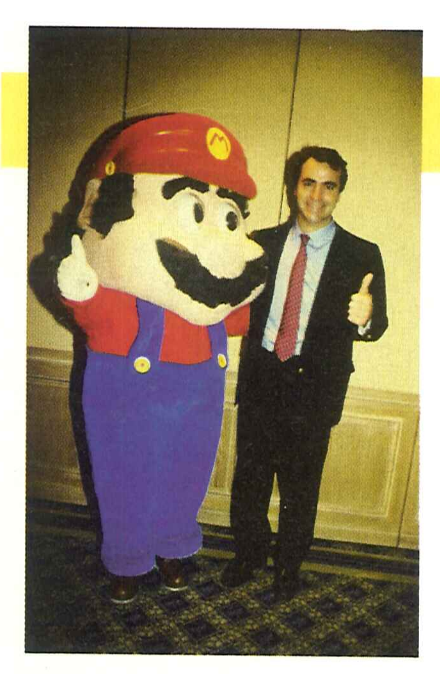


RYAN GIGGS SUPER NINTENDO

Peter Billota, máximo responsable de Acclaim, y el director general de Buena Vista Home Video, más que satisfechos tras el acuerdo alcanzado.

Carlos Sainz y Nintendo

CAMPEONES DEL MUNDO





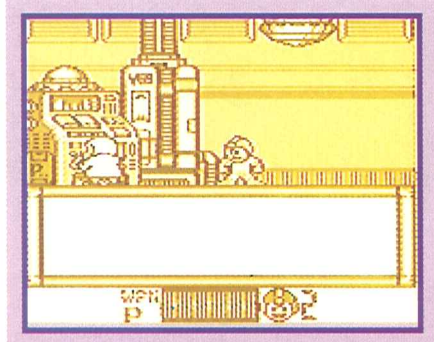
El pasado martes 15 de febrero **Nintendo** presentó oficialmente a su nuevo fichaje: nada menos que **el bi-campeón mundial de Rallyes Carlos Sainz.**. En rueda de prensa celebrada en el Hotel Intercontinental, Andrew Bagney, máximo responsable de Nintendo España, y el propio Sainz, anunciaron el acuerdo de colaboración alcanzado por ambos. Según el mismo, nuestro campeonísimo y su copiloto, Luis Moya, lucirán en el mono, y posiblemente en el casco, **el logo de la compañía nipona,** sustituyendo la publicidad de su anterior patrocinador Banesto.

Pero las cosas no se quedan ahí. También fue anunciado que Nintendo iba a contar con la participación del famoso piloto madrileño **en una campaña publicitaria,** aún en ciernes, que relacionará la cara del famoso piloto con los mejores cartuchos que en estos momentos distribuye Nintendo España.

Por si fuera poco, además, el nombre de Carlos Sainz aparecerá muy pronto en las pantallas de un juego, con lo que nuestro famoso campeón se convertirá en el primer deportista español que fiche por una compañía de videojuegos para consola.



Carlos Sainz se mostró en todo momento feliz con el apoyo que Nintendo va a comenzar a darle a partir del Rallye de Portugal. Su cara, junto a Mario, lo dice todo, ¿verdad?





No hay cuarto malo
MEGA MAN IV

Mientras en España sólo hemos podido disfrutar hasta ahora de las dos primeras partes de esta legendaria serie de Capcom, **en los U.S.A.** ya ha salido al mercado **la cuarta entrega** de las trepidantes **aventuras del héroe de metal en Game Boy.** Nuevamente veremos en acción a algunos de los más famosos robots de la serie: Toad Man, Bright Man, Pharaoh Man, Ring Man, Crystal Man, Napalm Man, Star Man y Charge Man. Tampoco faltarán a la cita con vuestra portátil Rush, el perro de compañía de Mega Man; Flip Top, su maleta cibernética; o Beat, el pájaro robótico. Por supuesto, además de esos compañeros, Mega Man contará con infalibles armas como su **Ovillo Supersónico** o su **Chorro Supersónico,** que le ayudarán en su arriesgada misión.

LA EVOLUCIÓN CONTINÚA

¿A que más de una vez habéis pensado lo bueno que sería introduciros materialmente en las aventuras de vuestros videojuegos preferidos? Pues con **Activator para Mega Drive y Mega CD** no podréis viajar al interior de los juegos, pero sí **activar con vuestros movimientos los de vuestros personajes.**

El pad o mando de control en cuestión tiene **forma de octógono,** su parte interior está hueca y posee sensores de infrarojos en cada uno de sus ocho lados. La **lectura de infrarojos** se hace a dos alturas, diferenciando así movimientos realizados con las piernas de los efectuados con los brazos.

Este revolucionario periférico será comercializado en nuestro país **por Sega España** y responde perfectamente a **cualquier tipo de juego** con el que lo utilizemos.



¡ATENTOS A LA LOTERÍA!

Queremos recordaros que el próximo día **4 de Marzo** se celebrará el sorteo de la lotería de Hobby Consolas, con la que podréis conseguir valiosos y divertidos regalos. Atentos porque la **lista de números premiados** saldrá publicada en nuestro próximo número. ¡Hasta entonces!.

A TODO MARSHAL
Por JC Kid & Marshal M. Rosenthal.

Me dicen por aquí que estáis deseando conocer las novedades consoleras USA. Pues **Capcom** nos ha vuelto a sorprender con una recreativa de rol:**«D & D Tower of Doom».** Se ha introducido en ella la **técnica del Q-Sound**, que produce un sonido envolvente y absolutamente realista.

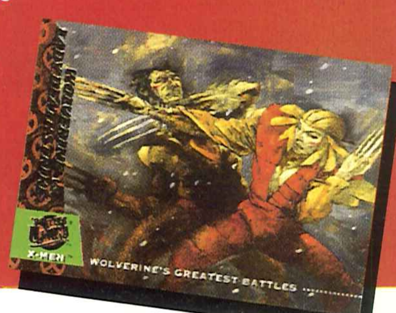
Por otra parte, la firma japnesa también va a establecer un **sistema de clasificación de los juegos** de acuerdo con su contenido. En relación con este tema, digamos que la división educativa de Electronic Arts, **EA Kids,** ha lanzado en Estados Unidos una guía para padres (**"Guidelines for Parents"**), en la que se orienta a los papis sobre **cómo deben elegir los videojuegos más adecuados para sus hijos**. ¡Y luego dicen que si la mamá llora...!

Volviendo a los juegos de rol, os conviene saber que la empresa **TSR** ha lanzado un compacto llamado **«AD&D First Quest CD»**. En él se explican todos los secretos de ese género, en medio de una atractiva banda sonora.

Una vez más, tenemos que hablar del aluvión de clónicos de «Star Trek» que **Spectrum Holobyte** nos tiene preparado. **«Babylon 5»** es otra aventura espacial basada en una nueva serie televisiva estadounidense. Por su parte, **Playmates Toys** se va a estrenar en el mercado consolero con **«Star Trek: Deep Space 9»** para Super Nintendo, lanzamiento que se completará con una nueva gama de juguetes de esta compañía.

Otra empresa que está pegando muy, pero que muy fuerte, es **Acclaim**, especialmente con su **«NBA Jam»** para Mega Drive y Super Nintendo. Para promocionarlo, la firma norteamericana ha patrocinado el **"1994 NBA All-Star Jam Session presented by Fleer"**, un gran acontecimiento baloncestístico de cuatro días, que tuvo lugar entre el 10 y el 13 de febrero en Minneapolis. Además, durante el fin de semana que comienza el 4 de marzo, tendrá lugar un concurso de jugones de este cartucho con jugosos premios para los ganadores, coincidiendo con la salida al mercado en esa fecha de este sensacional juego baloncestístico.

Por último, no podemos despedirnos sin enseñaros una muestra de la nueva colección de **tarjetas de visita de Fleer,** relacionada con la serie **X-Men**. ¡Qué pasada de tarjetitas! Marshal y yo ya hemos encargado unas cuantas...



MAXIMA ACCION.
MAS DE 30 HORAS DE JUEGO CON SOLO 4 PILAS.

MAXIMA DIVERSION.
POR SU INIGUALABLE CATALOGO DE TITULOS.



MAXIMA JUGABILIDAD.
EN EL MINIMO ESPACIO, QUE ES DE LO QUE SE TRATA.

AHORA ES EL MOMENTO.

LLEVATE TU GAMEBOY, Y 4 PILAS, POR SOLO

8.490* PTAS.
(IVA INCLUIDO)
*P.V.P. RECOMENDADO

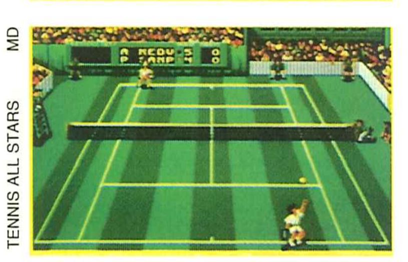
GAMEBOY™



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

En Pantalla

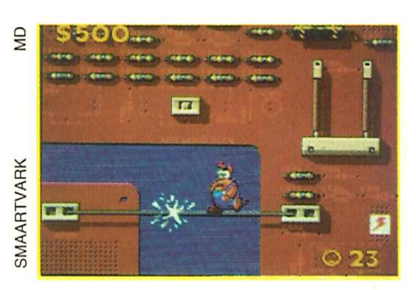
GG CJ ELEPHA



MD TENNIS ALL STARS



MD EXCELLENT DIZZY



MD SMAARTVARK

CODEMASTERS: LA ORIGINALIDAD AL PODER

Si hay una compañía que se caracterice por hacer juegos tremendamente adictivos sin contener un ápice de violencia, ésa es sin duda **Codemasters**. Gracias a lanzamientos como «Micromachines» o «Fantastic Dizzy», la firma británica nos ha tenido literalmente pegados a nuestras consolas en los últimos meses, y sus actuales proyectos están llamados a seguir en esa línea. Como plato fuerte del menú, pronto veremos **en Mega Drive, Master System y Game Gear** la **«Excellent Dizzy Collection»**, una recopilación de los tres juegos que tienen como protagonista al huevo aventurero, y que representan tres géneros distintos: acción, inteligencia y aventura.

Pero si lo que buscáis es un juego original y alocado de tenis, no hay duda de que **«Tennis All Stars» para Mega Drive** va a ser vuestro cartucho. Entre las opciones que ofrece este fascinante juego, se incluye el **"Crazy Tennis"**, donde cualquier parecido con el tenis real es pura coincidencia.

Un juego con un título tan enrevesado como su contenido es **«Smaartvark» para Mega Drive**. Su protagonista, Smart, es un técnico de televisión que un buen (o un mal) día se cuela en uno de esos aparatos, dando pie a una de las más alocadas aventuras que se recuerdan en las consolas.

Para alucinar en colores con la **Mega Drive**, va a salir pronto al mercado **«Pysco Pinball»**. Su programador, Andrew Graham, ha querido mejorar las características de clásicos como «Pinball Dreams» y «Pinball Fantasy», para lo cual ha incluido un total de 6 mesas distintas. Cada una de ellas tendrá un juego complementario, que dará ese toque de variedad necesario en un cartucho como éste.

Y vamos con una interesante conversión, la de **«Dropzone» para Master System y Game Gear.** Ambientado en el futuro, este cartucho os hará correr a toda velocidad por una serie de paisajes lunares, mientras escoltáis a vuestros hombres hacia unos lugares señalados.

Por último, tenemos el gustazo de anunciaros la llegada a **Game Gear** de **«CJ - Elephant»**, un simpático proboscídeo que tiene como misión viajar de Europa a Africa de plataforma en plataforma para tratar de escapar del zoo de Londres y conseguir la libertad... Para colmo de diversión, podréis correr "trompa a trompa" contra otro consolero.

¡Que los disfrutéis!



LOS VIKINGOS DE NINTENDO LLEGAN A ESPAÑA



Muy pronto disfrutaremos de la versión **para los 16 bits de Nintendo** de las aventuras de **Olaf, Baleog y Erik en «Lost Vikings»**, un cartucho en el que tras escapar de un secuestro extraterrestre, nuestros tres intrépidos vikingos tendrán que encontrar el camino a su aldea a través de distintas épocas históricas. El viaje será largo y para realizarlo se ha concebido un brillante cartucho de estrategia con cierto toque plataformero.

Permitirá dos jugadores, y será Nintendo España la que lo distribuya en nuestro país **allá por el mes de mayo.**

LA MÁQUINA DEFINITIVA... DE SEGA

Es la última pasada de Sega y se llama, precisamente, **Sega Multi-Mega.** Se trata de un sistema que condensa tres posibilidades de uso. Sirve para los cartuchos **de 16 bits,** para los juegos **de Mega CD** y, encima, funciona como **lector portátil de CD's.** Para que os hagáis una idea, su tamaño es semejante al de un radio cassette de coche. Por supuesto, funciona conectado a la red o por pilas y tiene entrada para dos pads.

En principio, se calcula que su precio **rondará las 70.000 pesetas.** Aunque, como no saldrá a la venta **hasta el próximo otoño,** tenéis tiempo de sobra para ahorrar.


BAJO LAS LINEAS ENEMIGAS
CHOPLIFTER III
PAUSED
© 1983 Broderbund Software Inc. Todos los de rechos reservados.
© 1993 Beam Software Pty. Ltd.
SOCCER KID™
UN MAGO DEL BALON
0119380
Licenciado por Krisalis Software Ltd. © 1993 Ocean Software Ltd.
ocean
KRISALIS SOFTWARE LTD.
Distribuidos por:
ArcadiA

Bajan los precios de Neo Geo

SISCOMP, A POR TODAS


GHOST PILOTS


FATAL FURY SPECIAL


GHOST PILOTS

Una de las noticias más esperadas por todos los usuarios de consola se ha confirmado por fin: **¡bajan los precios de Neo Geo!** Pero no penséis que es una bajada simbólica. **SISCOMP,** que es el distribuidor para España de Neo Geo**,** ha puesto toda la carne en el asador presentando una lista de precios que alucinará a los fanáticos de esta espectacular consola.

A partir de ya podremos encontrar juegos **desde 11.990 pts** como «**Blue's Journey**» y muchos más a menos de 20.000 pts. Títulos como «**Ghost Pilots**», «**Alpha Mission II**», «**NAM 1975**» o «**King of The Monster**» se han quedado con precios similares a los de cualquier otra consola.

Claro que los grandes títulos de lucha también han experimetado un importante rebaja: «**World Heroes» 27.990 pts**, «**Art of Figthing» 24.490**, y«**Fatal Fury 2» que se queda en 32.990 pts**.

«Blues Journey » es uno de los juegos que más va a notar el descenso de precios. Junto a él, Cyberlip y Ghost Pilot se convertirán en los nuevos éxitos de SNK.



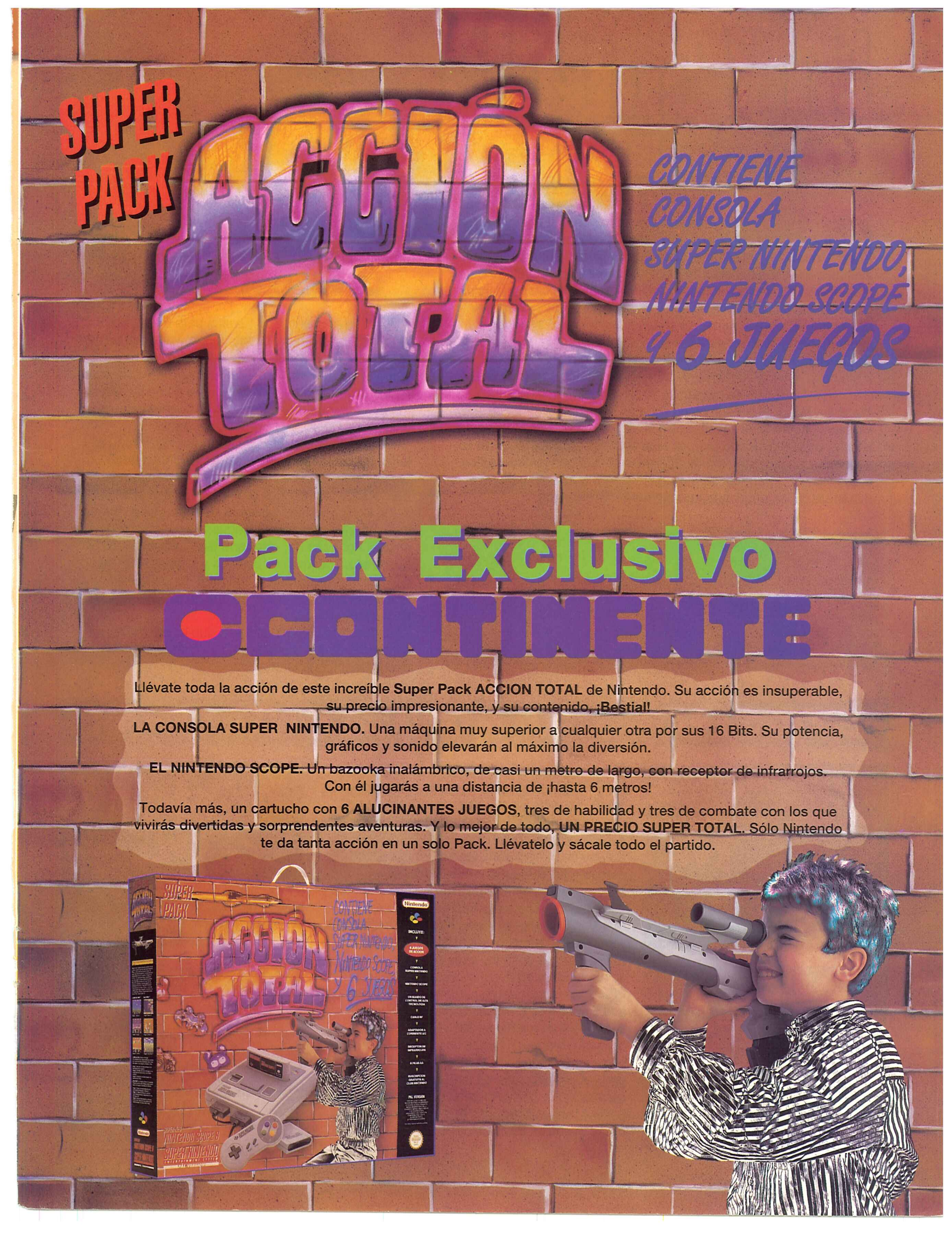
Por cierto, que el precio de **la máquina (54.990)** y el de los periféricos también ha quedado bastante asequible, con lo que ya no tenéis escusa para haceros con uno de estos monstruos.

Pero la cosa no queha ahí. SISCOMP prepara para los próximos meses lanzamientos tan espectaculares como «**Spinmaster**», el divertido juego de aventuras que acaba de salir en recreativas, «**Art of Figthing 2**», con una pinta absolutamente increíble, y «**Top Hunter**», otro juego de aventuras del que se dicen maravillas.

Para concluir de un modo más espectacular todavía os comunicamos otra noticia bomba. **Este verano** tendremos en nuestras manos el esperadísimo **CD Rom de Neo Geo**, un lujo de máquina que revolucionará el mundo de los juegos con compactos alucinantes y precios ¿más bajos? Pronto, más noticias de Neo Geo.



La consola Neo Geo se ha ido de rebajas. SISCOMP ha decidido emprender una bajada fulminante tanto de la máquina como de los juegos que va a culminar con un aumento total de las ventas. Ya veréis.

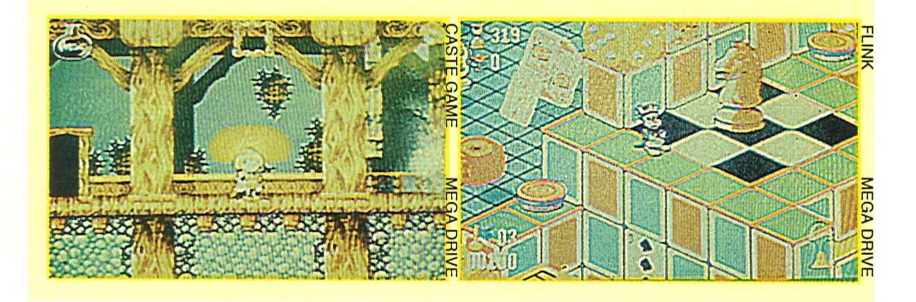

SUPER PACK
ACCIÓN TOTAL
CONTIENE CONSOLA SUPER NINTENDO, NINTENDO SCOPE Y 6 JUEGOS
Pack Exclusivo
CONTINENTE
Llévate toda la acción de este increíble Super Pack ACCION TOTAL de Nintendo. Su acción es insuperable, su precio impresionante, y su contenido, ¡Bestial!
LA CONSOLA SUPER NINTENDO. Una máquina muy superior a cualquier otra por sus 16 Bits. Su potencia, gráficos y sonido elevarán al máximo la diversión.
EL NINTENDO SCOPE. Un bazooka inalámbrico, de casi un metro de largo, con receptor de infrarrojos. Con él jugarás a una distancia de ¡hasta 6 metros!
Todavía más, un cartucho con 6 ALUCINANTES JUEGOS, tres de habilidad y tres de combate con los que vivirás divertidas y sorprendentes aventuras. Y lo mejor de todo, UN PRECIO SUPER TOTAL. Sólo Nintendo te da tanta acción en un solo Pack. Llévatelo y sácale todo el partido.
Nintendo

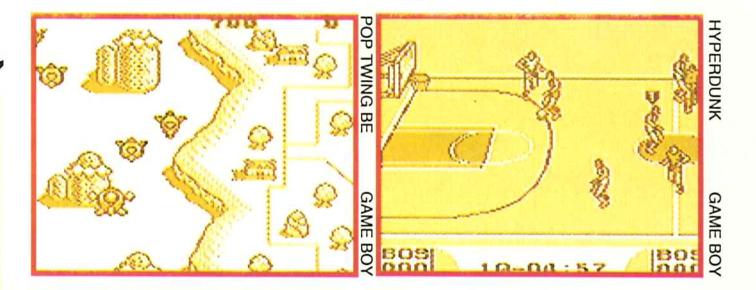
En Pantalla

PSYGNOSIS ASALTA LA FORTALEZA SEGA

Con vistas al próximo verano, Psygnosis tiene preparadas dos interesantes sorpresas para todos los usuarios **de Mega Drive.** Una de ellas es **«The Castle Game»**, una frenética aventura en la que deberéis recoger numerosos objetos, manteneros a salvo de una plaga de indeseables y conseguir llegar hasta el final de cada nivel vivitos y coleando. Vuestros enemigos aparecerán en forma de naipes con muy mala leche, aviones impertinentes y una serie de canallas. Cualquier golpe que os deis contra ellos, reducirá vuestro nivel de energía. Y por si todo ello fuera poco, tendréis un límite de tiempo para completar cada fase.

A un nivel parecido de calidad se sitúa **«Flink»**, también **para Mega Drive**. En él, y asumiendo el papel de caballeros medievales, vagaréis por diversos escenarios que van desde un bosque a un castillo, pasando incluso por una fase acuática. Los impresionantes decorados no sólo servirán de adorno, sino que podréis **interactuar con ellos.** Explorar, recoger pócimas y visitar territorios será sólo una parte de un juego que promete horas de diversión.


CASTE GAME — MEGA DRIVE
FLINK — MEGA DRIVE


POP TWING BE — GAME BOY
HYPERDUNK — GAME BOY

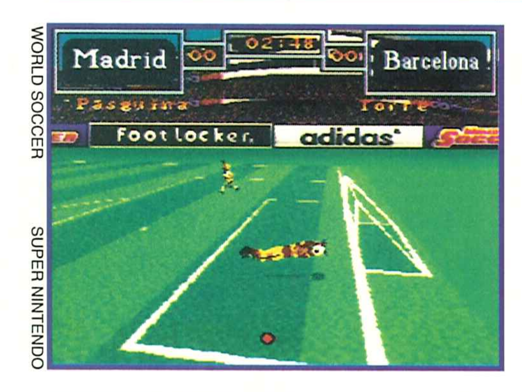
KONAMI INVADE LA GALAXIA GAME BOY

Los lanzamientos de Konami para Game Boy siempre son una buena noticia, y si además van presididos por un gigante de los matamarcianos como **«Pop 'N Twin Bee»**, tanto mejor. Así que ya os podéis ir preparando para subir a bordo de las **abejas espaciales,** que habrá un montón de engendros que aniquilar en la pantalla de vuestra portátil.

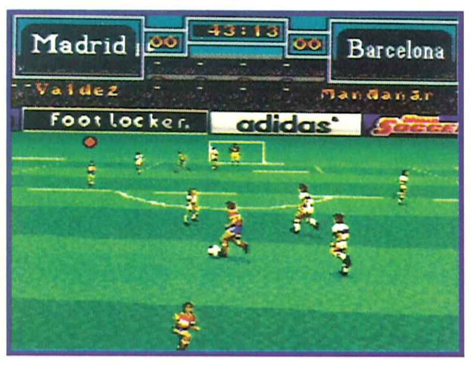
Además de ese pedazo de cartucho, Konami va a lanzar próximamente **«Hyper Dunk»** y **«Konami Golf»** para Game Boy. El primero es **un juego de baloncesto** sin grandes pretensiones, con la diversión como lema. Las interrupciones apenas existen y en su lugar aparecerán mates inverosímiles y una acción sin límites. Por su parte, **«Konami Golf»** ofrece hasta 36 hoyos en sus diferentes campos y torneos. Con un alto grado de **emoción y realismo**, os permitirá emular a los Ballesteros y compañía sin despegaros de vuestra consola.

Así pues, manteneos atentos, que llega una nueva avalancha de Konami y eso no es como para quedarse cruzado de brazos...

ELECTRO BRAIN: OTRO MODO DE HACER DEPORTE

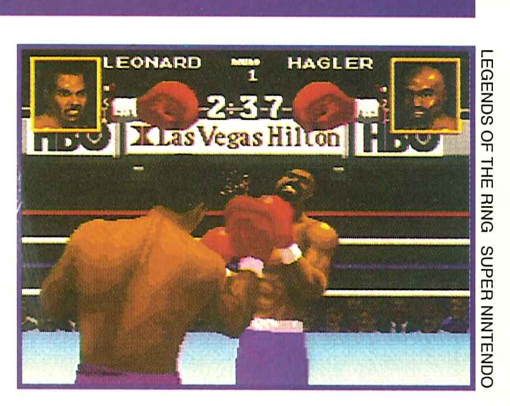


WORLD SOCCER — SUPER NINTENDO

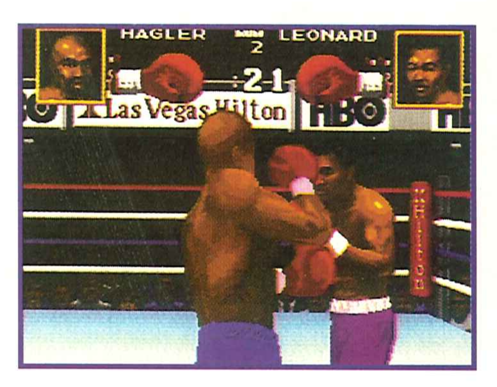


Una nueva manera de jugar al **fútbol en Super Nintendo**, el **modo 7**, llega de la mano de Electro Brain y su próximo lanzamiento, **«World Soccer»**, que en su versión estadounidense tiene como estrella principal al excéntrico portero Tony Meola. En el cartucho europeo, podremos ver sensacionales cabezazos, espectaculares "bicicletas" a lo Pelé y entradas a ras de suelo, reproducidas con un realismo de espanto. A eso hay que añadirle tres velocidades de juego, la posibilidad de dirigir a nuestro propio conjunto, más de 64 equipos, competiciones en dos modalidades distintas...

Para que nadie pierda la forma, también llegará **a la Super «Boxing Legends of the Ring»**, tras su demoledor paso por Mega Drive. Cada boxeador tendrá su propio estilo, 7 devastadores golpes y 3 irresistibles súper puñetazos. Además, podréis competir en tres modalidades: exhibición, carrera profesional y torneo. Y si os cansáis de boxear con las figuras de este deporte, **podréis crear vuestros propios boxeadores.**



LEGENDS OF THE RING — SUPER NINTENDO





SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para destronar al malvado Wario del trono del país de Mario.
KIRBY'S DREAM LAND
El Pueblo de Dream Land está en peligro: sus mágicas estrellas han desaparecido. ¿Podrá salvarlo Kirby y su voraz apetito?
THE LEGEND OF ZELDA
Vuelve Link de Hyrule a un lugar donde los sueños se confunden con la realidad. ¿Podrá encontrar el camino de vuelta a su querida tierra?
DARKWING DUCK
Aventúrate con nuestro héroe a anular el malvado plan de Bushroot a través de siete peligrosos niveles y con zonas secretas de bonificación.
4 Ases en tu Mano
¡Vaya jugada!
Mario, Kirby, el pato Darkwing y el intrépido Link de Hyrule.
Cuatro ases en tu mano para tu consola de bolsillo.
Elige tu jugada: plataformas, acción o aventuras.
Para tu GAMEBOY.
La única -auténtica- genuina portátil.
DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)
GAMEBOY
Nintendo
NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.

Sengoku

BIG IN

Este mes, los cuatro juegos que os proponemos, y que ya son éxito en Japón, rebosan diversión y genialidad







Sengoku

«Sengoku», el conocido juego de SNK, llega a Mega CD de la mano de un arcade en el que, de nuevo, las Fuerzas del Bien se enfrentan al Poder de la Oscuridad. Uno de los alicientes del cartucho será que sus protagonistas, Claude Yamamoto y Jack Stone, podrán transformarse en uno de los tres "guerreros perdidos" (samurai, ninja o perro ninja) por poco tiempo. Así, aprovecharán diversas técnicas de combate y emplearán un variado repertorio de magias. El exquisito sonido se ha hecho acompañar de una correcta calidad gráfica para crear un juego entretenido a pesar de estar concebido para un solo jugador.





Fireemblem

Si hay algún país en este planeta que se pueda considerar incondicional de los juegos de rol este es Japón. Personajes de leyenda, magos, guerreros, bellas damas o monstruos con forma de dragón comparten protagonismo en películas de dibujos animados y videojuegos. En «Fireemblem» se combinan perfectamente la estrategia con el rol. La acción transcurre en un lejano reino donde piratas y bandidos intentan hacerse con el poder. Mediante los movimientos de los más de veinte personajes y sus ejércitos tendrás que frenarlos. Un cartucho que hará las delicias de todos aquellos que les guste vivir una aventura llena de fantasía.







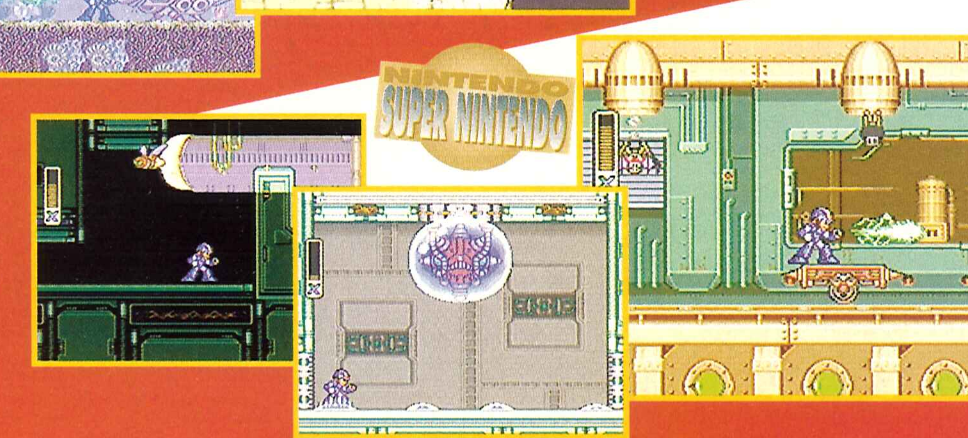


JAPAN

los miréis por donde los miréis. Cuatro programas que harán las delicias de los aficionados a las aventuras repletas de fantasía.

Mega Man X





Mega Man X

Nos comenta nuestro amigo Nikito que uno de los personajes más famosos de la ocho bit de Nintendo ha hecho su presentación estelar para Super Nintendo/Famicón en el país del "aloz", donde siempre ha contado con innumerables fans. Aunque se ha hecho esperar -ocho versiones para Nintendo y tres para Game Boy- este super robot, que posee la capacidad de tomar decisiones propias, llega con unos gráficos excelentes, buena jugabilidad y ocho largas fases en las cuales habrás de vértelas con enemigos bastante difíciles de eliminar.

Magical Hat

Los juegos de plataformas son las mayores bazas para todas las consolas y así lo demuestra «Magical Hat» para los 16 bits de Sega. Se trata de una genuina "chinakada" rebosante de simpatía y genialidad, con unos protagonistas y una banda sonora que parecen sacados de una serie de televisión. Complejas plataformas, esfinges que premian con valiosos objetos, originales fases de bonus y simpáticos enemigos con muy malas pulgas son algunos de los elementos que componen este divertido cartucho.



Magical Hat

SEGA MEGA DRIVE







Winter CES

Un Gran Regalo de Reyes

La última edición de la feria norteamericana de videojuegos, el Winter CES de Las Vegas, ofreció un par de curiosas coincidencias. Por una parte, se celebró del 6 al 9 de enero, es decir, su inauguración tuvo lugar el día de la festividad de los Reyes Magos. Por otra, tuvo como sede la capital mundial del juego. Y la verdad es que no pudieron escoger mejor lugar y fecha para realizar la primera feria del videojuego de 1994. Allí pudimos admirar los proyectos de las grandes fábricas de sueños del mundo de las consolas. Pero como nos gusta compartir nuestras emociones, aquí tenéis lo más atractivo y espectacular de todo lo que pudimos ver en los abarrotados pasillos de la feria.

por Marshal M. Roshental y José Carlos Romero



ABSOLUTE

Los Extremos se Tocan



Third World War



Goofy's Hysterical History Tour



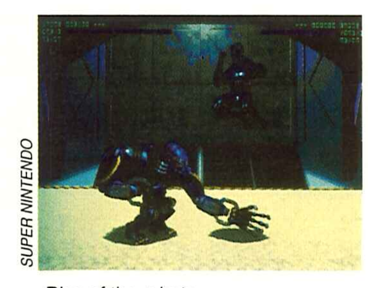
Battle Fantasy



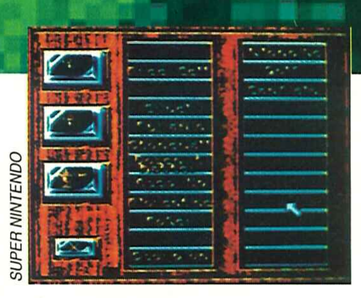
Home Improvement



Riddick Bowe Boxing



Rise of the robots



Super Solitaire



Choplifter III

Los primeros frutos de la unión entre Absolute y Extreme Entertainment serán **«Riddick Bowe Boxing»**, simulador de boxeo para SN, GB y GG, **«Choplifter III»**, un helicóptero de combate para SN y GG, **«Third World War»** (simulador de guerra) y **«Battle Fantasy»** (mezcla de lucha y juego de rol) ambos para Mega CD.

Ya en solitario, Absolute va a lanzar **«Star Trek: The Next Generation»** para Nes y GB, **«Rocky and Bullwinkle»** para MD, **«Super Battletank 2»** para Mega CD, **«Goofy's Hysterical Tour»** para MD, **«Turn 'N Burn: No Fly Zone»** para SN y **«Home Improvement»** para SN.

ACCLAIM

Siguen los Castañazos



Bart's Nightmare

Acclaim sigue repartiendo castañazos a diestro y siniestro con **«Terminator 2: The Movie»** para MD. En esa misma consola veréis **«Super High Impact»** y **«Bart's Nightmare».**

A vuestras portátiles llegarán **«Spiderman 3 - The Invasion of the Spider Slayers»** e **«Itchy and Scratchy»** para GG y GB. Finalmente, en GB podréis disfrutar con **«Itchy and Scratchy: Teed Off»**, un minigolf, y **«Rage in the Cage»**, lucha libre americana.

ASG

Los 40 Principales

Y que nadie se crea que estamos haciendo publicidad gratuita. Nos estamos refiriendo al **Video Juke Box VJ-S**, con el que podréis memorizar y jugar a distintos juegos de Mega Drive y Mega CD en cualquier lugar. Esta unidad se conecta a la consola y puede unirse a otras del mismo tipo para formar una cadena de "máquinas tocajuegos".



AT&T

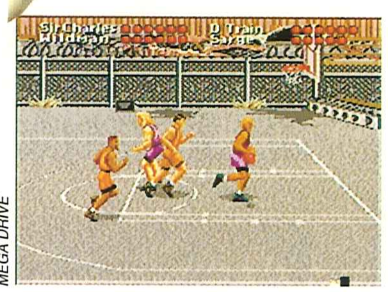
Digamelo con Diversion

La conocida compañía de telecomunicaciones prepara el lanzamiento de un original modem que os permitirá conectar dos consolas Mega Drive, se encuentren a la distancia que se encuentren, para jugar a cualquier cartucho que, naturalmente, tenga opción para dos jugadores. De este modo, podréis disfrutar junto a vuestro mejor amigo de los cartuchos más apasionantes, cada uno desde vuestra propia casa.

El artilugio recibirá el nombre de **Edge,** y pronto irá complementado por las Edgecards, que os permitirán personalizar y cambiar los parámetros del juego a vuestro gusto.

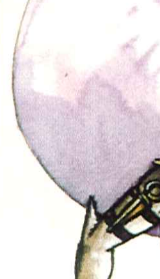
ACCOLADE

BUBSY RUGE DE NUEVO



MEGA DRIVE

Barkley: Shut Up and Jam!





MEGA DRIVE

Bubsy the Bobcat 2

MEGA DRIVE

Brett Hull Hockey



SUPER NINTENDO

Speed Racer

Una de las grandes noticias de la feria fue el regreso de «**Bubsy the Bobcat**» a Super Nintendo y Mega Drive. En su nueva aventura, el endiablado minino tendrá que escapar de las garras de un granuja. «**Speed Racer**» también saldrá para esas dos consolas. En Super Nintendo llevará el subtítulo de **"My Most Dangerous Adventures"** y os trasladará a una frenética carrera por todo el mundo. En Mega Drive saldrá con el subtítulo de **"The Challenge of Racer X"** y os pondrá al volante del Mach 5 con un arsenal a vuestra disposición.

«**Hardball III**» para Super Nintendo os dará una oportunidad de conocer un poco mejor el mundo del béisbol. En esa misma línea deportiva marcada por la nueva división Sports Accolade, la empresa norteamericana sacará «**Brett Hull Hockey**» para Super Nintendo y Mega Drive, con el hockey sobre hielo como protagonista.

Para los aficionados al baloncesto, se prepara una interesante novedad con «**Barkley: Shut Up and Jam**» para Mega Drive, un simulador de la modalidad callejera de este deporte.

CORE

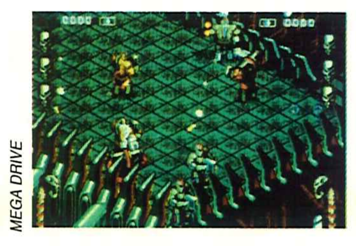
GARROTAZO Y TENTETIESO



MEGA CD

Bubba 'N Stix

Un majadero y su fiel estaca son los originales protagonistas de «**Bubba 'N Stix**» para Mega Drive y Mega CD. Por otro lado, en «**AH-3 Thunderstrike**» para Mega CD, pilotaréis un tanque portátil y tendréis que luchar contra un sinfín de guerreros cibernéticos. En esa misma consola, emprenderéis otro viaje a la galaxia con «**Soul Star**» y sus 40 misiones ambientadas en 6 planetas. Para Mega Drive, «**Skeleton Krew**» está protagonizado por un equipo de mercenarios que luchan a brazo partido en un escenario al más puro estilo Smash TV.



MEGA DRIVE

Skeleton Krew

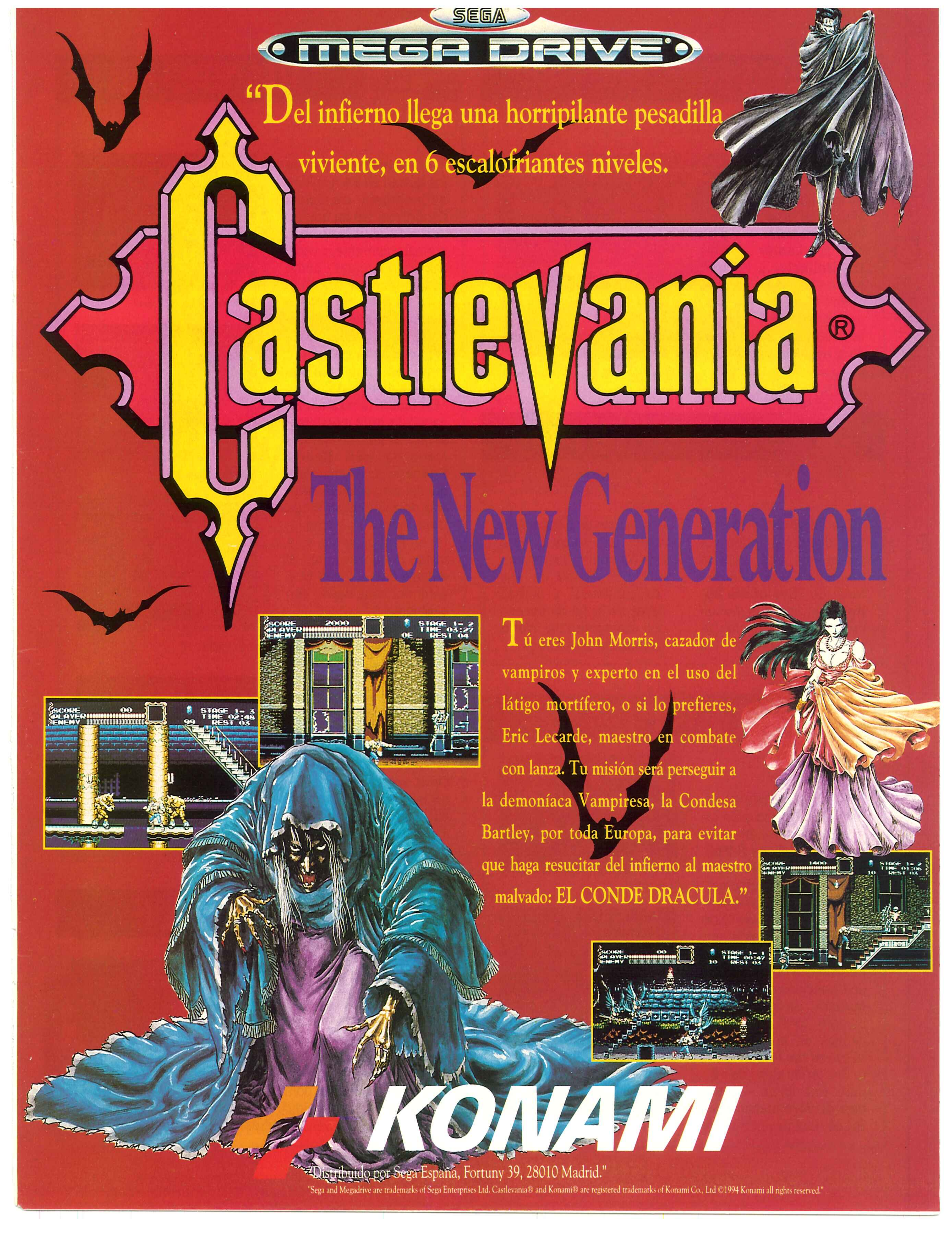
DATA EAST

¡VIVA EL ALBOROTO!



Dashin' Desperadoes - MEGA DRIVE

Bulla, jaleo, alboroto y todo lo que se os ocurra son los grandes protagonistas de las dos últimas producciones de Data East. En alta mar, tendréis un abordaje en toda regla con «**High Seas Havoc**» para Mega Drive. Y además, los 16 bits de Sega se verán asaltados en tierra firme por «**Dashin' Desperadoes**», un divertido tiroteo en el Lejano Oeste.


SEGA
MEGA DRIVE
"Del infierno llega una horripilante pesadilla viviente, en 6 escalofriantes niveles.
Castlevania®
The New Generation
Tú eres John Morris, cazador de vampiros y experto en el uso del látigo mortífero, o si lo prefieres, Eric Lecarde, maestro en combate con lanza. Tu misión será perseguir a la demoníaca Vampiresa, la Condesa Bartley, por toda Europa, para evitar que haga resucitar del infierno al maestro malvado: EL CONDE DRACULA."
KONAMI
"Distribuido por Sega España, Fortuny 39, 28010 Madrid."
"Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Castlevania® and Konami® are registered trademarks of Konami Co., Ltd ©1994 Konami all rights reserved."

DTMC

Carcajadas Inimaginables


SUPER NINTENDO
Lester the Unlikely

¿Queréis un poco de humor en vuestra Super Nintendo? Pues insertad el cartucho de «**Lester the Unlikely**» y sabréis lo que es bueno. Este héroe por accidente tendrá que superar su propia mieditis y los obstáculos de la aventura para poder llegar hasta el final.

FCI

Tres Letras y Un Solo Objetivo

Ese objetivo no es otro que divertir a todos los consoleros. Los usuarios de Mega CD podrán disfrutar de «**Eye of the Beholder**», una conversión del clásico de rol de los ordenadores. Además, los que tengan una Super Nintendo, una Mega Drive o una Game Boy podrán medir la precisión de sus "cascanueces" y demás llaves de lucha americana con «**Sting and the World Champion Wrestling**».

Interplay

La Sexta Marcha


SUPER NINTENDO
CLaymates


SUPER NINTENDO
Rock'n Roll Racing

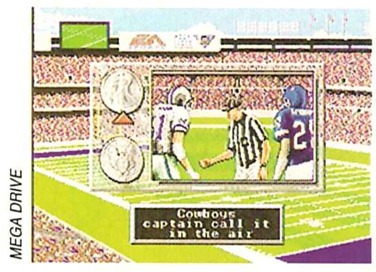
La sexta marcha de la caja de cambios y de la música más frenética se dan cita en «**Rock N Roll Racing**» para SN. Además, los programadores de Interplay no han dejado de lado su maravillosa técnica de "claymation" (animación de figuras de plastilina), y la han aplicado a conciencia en «**Claymates**» para SN. Un cambio total de tercio vendrá de la mano de «**Lord of the Rings**» para SN, un cartucho de rol puro. Por último, «**Robocop vs. Terminator**» para SN os hará reventar de diversión en medio de un sanguinario combate cibernético.

Electronic Arts

El Arte De Hacer Deporte


SUPER NINTENDO
Bill Walsh College Football


MEGA DRIVE
NBA Showdown 94



MEGA DRIVE
John Madden 94


MEGA DRIVE
Mutant League Hockey

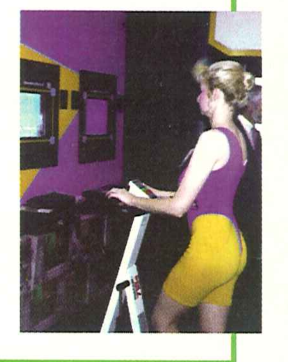
Todos sabemos cómo se las gastan en EA a la hora de programar cartuchos deportivos. No se conforman con cualquier cosa normal y corriente, y van y realizan juegos como «**John Madden Football '94**» para Mega Drive y Super Nintendo, patrocinado por la propia National Football League y dotado de una calidad técnica impresionante.

EA Sports también aprovechó la feria para presentar al público norteamericano «**EA Sports Soccer**», la versión yanqui del sensacional cartucho de fútbol para Mega Drive, que ya ha hecho furor en Europa, y que va a tratar de aprovechar el empuje que el fútbol va a sufrir por esas tierras con el Mundial 94.

Otras maravillas deportivas son «**Mutant League Hockey**» para Mega Drive (mezcla de arcade y simulador), «**NBA Showdown '94**» para Mega Drive (baloncesto al más alto nivel) y «**Shaquille O'Neal**» para Super Nintendo y Mega Drive, con la gran promesa hecha realidad de la NBA como protagonista indiscutible.

Heartbeat

Apto Para Cardiacos

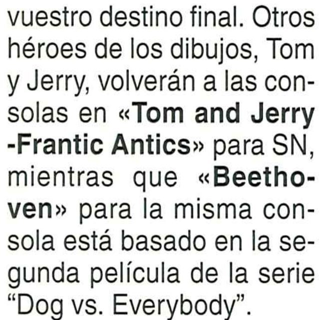


Atentos a este nuevo periférico: **Heartbeat**. Va provisto de pads de control y un sensor óptico, para, una vez conectado a un equipo de gimnasia, reproducir vuestros ejercicios en la pantalla. Los primeros cartuchos compatibles con él serán «**NHLPA Hockey**» y «**Outworld 2375 AD**» Luego vendrán otros.

HI-TECK EXPRESIONS

Fantasias Animadas

Los consoleros más "peques" podrán pasarlo bomba con «**Mickey's Ultimate Challenge**» para SN, MD, GB y GG. En este animado cartucho, deberéis resolver cinco problemas de inteligencia antes de alcanzar vuestro destino final. Otros héroes de los dibujos, Tom y Jerry, volverán a las consolas en «**Tom and Jerry -Frantic Antics**» para SN, mientras que «**Beethoven**» para la misma consola está basado en la segunda película de la serie "Dog vs. Everybody".



Seguimos sin encontrarla, y ahora tendremos una nueva oportunidad en «**Carmen Sandiego**» para SN. «**Barbie Super Model**» para MD está dirigido a un público "sensiblero", capaz de llorar a moco tendido con la aventura de la modelo mientras acude a su cita amorosa con Ken.

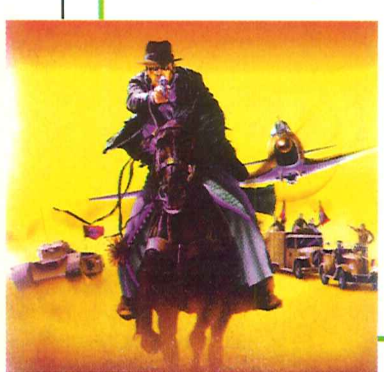
HUDSON SOFT

Apuesta Por Los 8 Bits

Las viejas consolas nunca mueren, o eso al menos parecen pensar los programadores de Hudson Soft con su proyecto de «**Disney's Beauty and the Beast**» para N.E.S. En este juego, tendréis que resolver una serie de problemas de inteligencia para seguir el argumento de la película y salvar a la Bestia de la maldición que la posee.

JVC

Con Sombrero y A Lo Loco

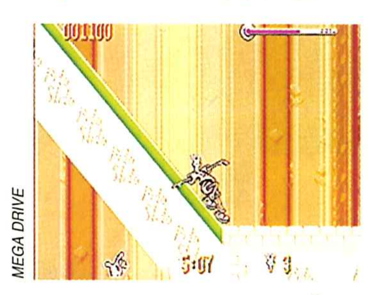


Indiana entra por la puerta grande del Mega CD con «**Indiana Jones and the Fate of Atlantis**», con una nueva técnica de sonido llamada MUSE que va a revolucionar el género de aventuras. También debemos destacar la salida al mercado norteamericano de «**Super Empire Strikes Back**» para SN.

KANEKO

Plataformas En Blanco y Negro

«**Fido Dido**», la pintoresca mascota de Seven Up, está a punto de aterrizar por fin en Mega Drive, con la originalidad y el ingenio por bandera, en un excelente cartucho de plataformas.


MEGA DRIVE

Fido Dido

Y si de mascotas estamos hablando, no podemos olvidarnos de Chester Cheetah, que va a volver a Super Nintendo y Mega Drive con su nueva aventura «**Wild Wild Quest**», un cartucho de 12 niveles repleto de desternillantes enemigos.

PLAYMATES

Un Estreno Espectacular

Para entrar con buen pie en el mundo de las consolas, los creadores de los muñecos de Star Trek se presentan en Super Nintendo con «**Deep Space Nine: Beyond the Final Frontier**», la última aventura de los personajes de esta famosísima odisea espacial. Otra grata sorpresa será «**Exo Squad**», donde una serie de comandos galácticos medirá sus fuerzas contra una legión de canallas.

PSYGNOSYS

Corre, Corre, Que Te Pillo

La velocidad, la simpatía de todos sus protagonistas y la abundancia de plataformas son las características dominantes de «**Puggsy**» y «**Wiz 'N Liz**». El primero, tras su paso por Mega Drive, piensa hacer su estreno de gala en Mega CD, mientras que el segundo ya está hechizando a todos los usuarios de los 16 bits de Sega.

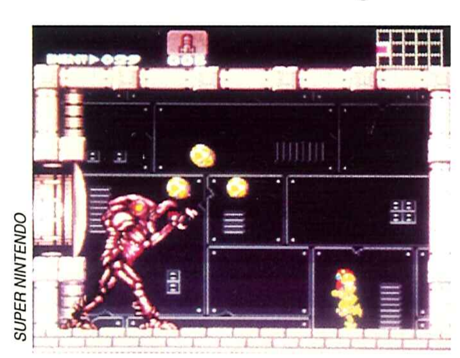


MEGA DRIVE

Wiz'n Liz

GRANDES ESPERANZAS

Sí, señores, parece que por fin el ansiado **Project Reality** va tomando forma. Este matrimonio de conveniencia entre Nintendo y Silicon Graphics va a dar como resultado una sensacional máquina. De eso no hay ninguna duda, pero seguimos preguntándonos si será una consola de cartuchos con unidad de CD Rom incorporada, un reproductor sólo de CD o una máquina únicamente de cartuchos. Hagan sus



SUPER NINTENDO

Super Metroid

apuestas, señores, sobre esta consola que costará menos de 250 dólares (unas 35.000 pesetas).

Para mantener en forma a todos los consoleros y hacer desaparecer las barrigas, Nintendo va a lanzar su propio equipo de gimnasia llamado **The Life Fitness Entertainment System.** Este periférico que se conecta a la Super Nintendo os permitirá mover un poco el esqueleto mientras le dais a la consola. Para que luego digan que con los videojuegos no se desarrolla la mente y el cuerpo.

Volviendo al tema de los cartuchos de toda la vida, **«Stunt Race FX»** irá provisto del nuevo chip Super FX de segunda generación, con toda su imponente capacidad para crear efectos tridimensionales en tiempo real, mapeados con textura y tantas maravillas de la técnica.



Por su parte, **«Ken Griffey Jr.Presents Major League Baseball»** os dará una oportunidad única de visitar los estadios más famosos del circuito norteamericano en Super Nintendo, y de aprender un poquito más acerca de este interesante deporte. Mientras, **«Sound Fantasy»** para la misma consola permitirá a todos los melómanos usar el ratón para componer música y hacer auténticas virguerías.



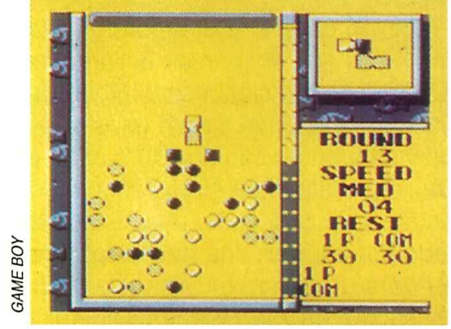
SUPER NINTENDO

Major League Baseball

Cambiando de tercio, **«Super Metroid»** para Super Nintendo continúa con la serie de aventuras en el Cerebro de la bestia, mientras que **«Kirby's Tee Shot»** os permitirá emprenderla a golpes con Kirby al mismo tiempo que jugáis una emocionante partida de minigolf en Super Nintendo.

Por lo que respecta a los entrañables 8 bits de Nintendo, ¿qué mejor que el ya mencionado **«Mega Man 6»** o **«Zoda's Revenge: Star Tropics II»**? ¡Para que luego digan que la N.E.S. está acabada!

En cuanto a la Game Boy, la pequeña de la familia Nintendo recibirá en un futuro cercano los "mimos" de sus progenitores. Así lo demuestran **«WarioLand: Super Mario Land 3»**, donde tendréis que



GAME BOY

Tetris

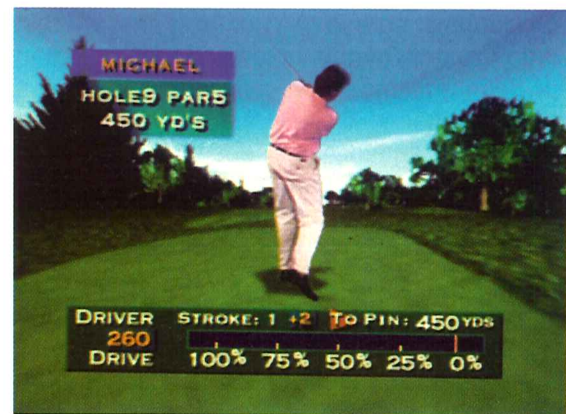
ayudar al malévolo enemigo del fontanero a salirse con la suya; **«Donkey Kong 94»,** un cartucho con resabios clásicos al que se le han añadido decenas de niveles; o el popularísimo **«Tetris»**, que tantos momentos de diversión os ha hecho vivir.



LAS NUEVAS CONSOLAS



PASO A LA NUEVA ERA



Tal y como pudimos ver en el C.E.S. de Las Vegas, a partir de ahora los aficionados al golf podréis practicar este deporte desde vuestra propia casa. Bastará para ello con que tengáis el «PGA Tour Golf» y la consola 3DO para conseguirlo.

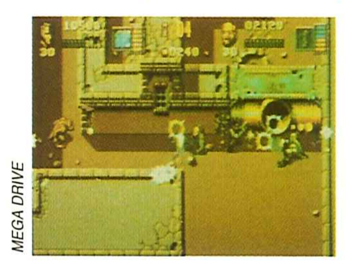
También en el C.E.S. se dieron cita, cómo no, las grandes empresas que acaban de lanzar al mercado las consolas de la última generación, como Jaguar o 3DO. Estas dos sensacionales máquinas dieron unas muestras envidiables de salud y se prentan con un futuro estupendo.

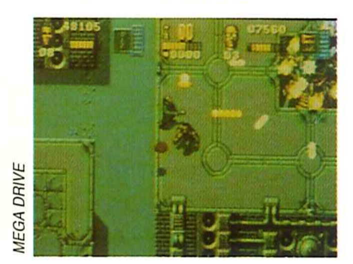
Así, en el stand de Atari, flanqueado por atractivas señoritas disfrazadas de felinos, pudimos observar el progreso alcanzado por **Jaguar**, una maravillosa consola de 64 bits que se vende a un precio muy atractivo. En la actualidad, los responsables de Atari planean el lanzamiento de un CD Rom para esta máquina, mientras siguen haciendo esfuerzos para que llegue a todos los mercados del mundo. Más de 30 compañías la apoyan decididamente, y se preparan nuevos bombazos como **«Tempest 2000»** (el regreso de un clásico), **«Alien vs.Predator»** (con nuevos gráficos) y **«Checkered Flag II»** (un apabullante simulador de carreras). Más adelante saldrá **«Tiny Toons Adventure»**, con toda su carga de jugabilidad.

En cuanto a la **3DO**, comprobamos que aparte de ser probablemente la mejor consola del mercado, sigue recibiendo un firme apoyo por parte de compañías como Electronic Arts y su sensacional **«PGA Tour Golf»**.

SPECTRUM HOLOBYTE

ASTRONAUTAS Y CASTAÑAZOS





Soldiers of Fortune

Spectrum Holobyte nos trae un cartucho muy esperado, **«Star Trek: The Next Generation»** para Super Nintendo y Mega Drive. Para las mismas consolas aparecerán también **«Soldier of Fortune»**, donde viviremos las peripecias de un mercenario, y **«Beastball»**, una explosiva combinación de fútbol americano y batalla campal.

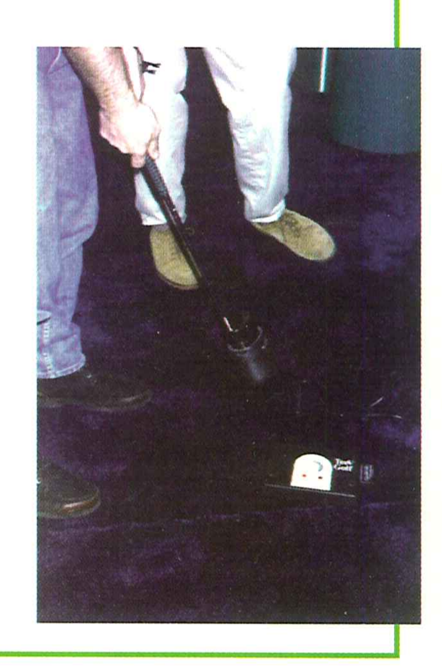
Por último, y procedente de la factoría de MicroProse (una nueva filial de Spectrum), llegará a las dos consolas mencionadas una gran aventura llamada **«Mission 2025»**.

SPORT SCIENCES

ASI EMPEZO BALLESTEROS

Los aficionados al golf ya tienen un nuevo periférico que echarse a sus espaldas. Se trata del **TeeV Golf**, un aparatejo que os permitirá ejecutar todos los golpes de este deporte en Mega Drive con un grado de realismo envidiable.

Consiste en un simulacro de palo de golf que se conecta a la consola. Imaginaos por ejemplo lo que puede ser jugar con este periférico a juegos como **«PGA Tour Golf»**. Eso sí, habrá que tener cuidado al realizar el swing.



SEGA

Actuacion a lo Grande

Los profesionales de Sega no entienden de medias tintas. Cuando se trata de presentar sus próximos proyectos en una feria, lo hacen a lo grande. Y, por supuesto, el C.E.S. de invierno de Las Vegas no fue una excepción. Para darnos la bienvenida al stand, pudimos rendir homenaje a la gigantesca figura de Sonic que lo presidía, recordándonos la próxima reaparición del vertiginoso erizo en los 16 bits de Sega.

En esa misma consola, tendremos la oportunidad de sentir las emociones del béisbol con **«World Series Baseball»** y sus 28 ligas al más alto nivel. Otra auténtica sensación será **«Virtua Racing»** para Mega Drive, con sus gráficos vectoria-



Tomcat Alley

les y su tremenda calidad. En **«Asterix and The Great Rescue»** para Mega Drive, podréis ayudar a los irreductibles galos a rescatar a sus amigos secuestrados por las legiones romanas. Tampoco ha querido la multinacional japonesa perderse el sensacional espectáculo de



Virtua Racing

«Star Trek / The Next Generation» en Mega Drive, y se ha apuntado el tanto de su distribución.

La portátil de Sega sigue recibiendo el apoyo de sus creadores. Y no sólo a través de lanzamientos como **«Marvel Comics»**, **«X-Men»** y **«Aladdin»**, sino por otras novedades como la trilogía de póquer compuesta



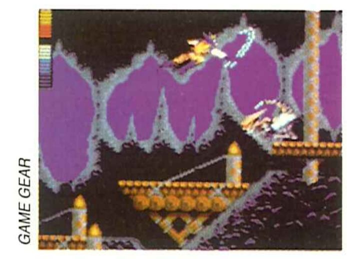
Aladdin

por **«Poker Face Paul's Blackjack»**, **«Poker Face Paul's Poker»** y **«Poker Face Paul's Solitaire»**.

Por lo que respecta al Mega CD, también tenemos buenas noticias. **«Tomcat Alley»** es un simulador con actores digitalizados y gráficos trepidantes; **«Prize Fighter»** es un simulador de boxeo con secuencias en blanco y negro; y en **«Dou-**



Sonic 3



X-Man

ble Switch» viviréis una película interactiva.

Por lo demás, aparte de su nuevaconsola CDX, Sega volvió a divertirnos con sus **cascos de realidad virtual**, en los que se están introduciendo mejoras.



La Nueva Maravilla de Sega



Lo último de Sega en lo que a consolas se refiere viene bajo el nombre de **CDX** y se puede transportar a todas partes. Pero eso ya lo hacía la Game Gear, conque lo verdaderamente sensacional de esta nueva máquina es su capacidad para reproducir todos los cartuchos de Mega Drive y los discos de Mega CD en un solo aparato. Además, este último modelo va alimentado por pilas y promete ser el no va más en lo que a portátiles se refiere.

SONY

Mas Cine Por Favor



MEGA DRIVE

Cliffhanger

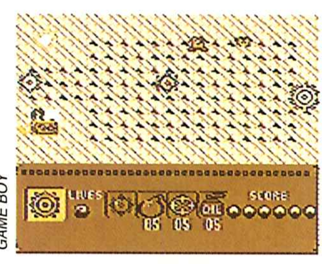


MEGA DRIVE

Last Action Hero

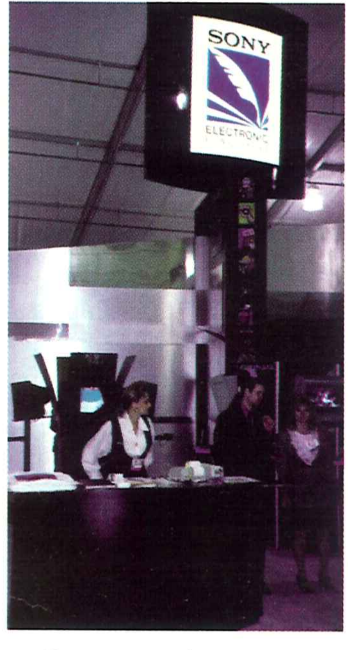

MEGA CD

Drácula



GAME BOY

Gear Works



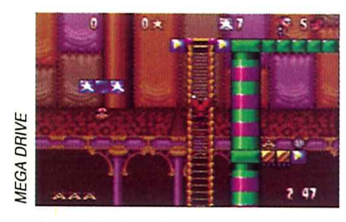
Sony continúa en su línea "peliculera" con su reciente lanzamiento de **«Dracula»** en Mega CD, al que seguirán próximamente **«Last Action Hero»** y **«Cliffhanger»** para Super Nintendo y Mega Drive. Pero si lo que os gusta es comeros el coco, os recomendamos unas partiditas a **«Gearworks»** para Game Gear y Game Boy, donde tendréis que unir engranajes para hacer que funcione una maquinaria.

SUNSOFT

Calidad Radiante


MEGA DRIVE

Disney's Beauty & The Beast


MEGA DRIVE

Aero The Acrobat

En esta línea se sitúan **«Rabbit Rampage»** para SN, con Bugs Bunny como estrella; **«Aero the Acrobat»,** que vuelve a los 16 bits con nuevas aventuras; y **«Disney's Beauty and the Beast»** para MD, que constará de dos partes que se podrán adquirir por separado.

Finalmente, llegarán a MD **«Pirates of Dark Water»**, una aventura de piratas, y **«Bubble and Squeak»**, dos gamberrillos que usan un chicle como arma.

TRADEWEST

Reunion de mitos

Está de moda eso de reunir en un mismo cartucho a varios personajes míticos. Prueba de ello es **«Battletoads and Double Dragon»** para Super Nintendo, con ranas y camorristas al alimón. Y para hacerle compañía en esta consola, pronto saldrá **«Plok»**.


SUPER NINTENDO

Plok

TAKARA

Sopapos De Lujo


SUPER NINTENDO

Fatal Fury 2

La firma japonesa sigue empeñada en deleitar a los usuarios de Super Nintendo y Mega Drive con conversiones de cartuchos de lucha de Neo Geo. Si **«Fatal Fury»** ya fue todo un éxito en ambas consolas, **«Art of Fighting»** viene ahora a unirse a la fiesta, y **«Fatal Fury 2»** está ya dispuesto a dejar alucinados a todos los camorristas consoleros. Por si esto fuera poco para los amantes de la lucha, en breve **«Samurai Showdown»** también repartirá castañazos a diestro y siniestro en Mega Drive.

Y cambiando de tercio pero sin bajar un ápice de calidad, **«Joe & Mac»** se dará un paseo cavernícola por Mega Drive sorteando peligros y aporreando enemigos. Por su parte, **«Transformers»** significará toda una revolución con su chip Super FX.



MEGA DRIVE

Art of Fighting


MEGA DRIVE

Joe & Mac

TENGEN

VIRGUERIAS CON EL ESFÉRICO



MEGA DRIVE

Marko's Magic Football

El está loco por el fútbol, pero el destino le ha encomendado la misión de salvar su ciudad contando con un único arma: un balón de reglamento. ¿Adivináis de quién se trata? Pues si no lo habéis hecho, os lo diremos: «**Marko's Magic Football**», que nos dará una lección de manejo del esférico en Mega Drive y Game Gear. Otra gozada para los 16 bits de Sega es «**SuperBike Challenge**», mientras la portátil tendrá otro buen cartucho que echarse a la memoria, «**Pinball Wizard**».

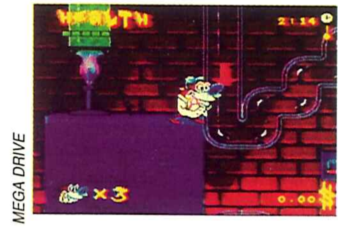
THQ

JARDINEROS DE LAS CONSOLAS


MEGA DRIVE

Lawnmower Man

El tan esperado y cacareado «**Lawnmower Man**» parece que por fin va a llegar a nuestras consolas. «**Ren and Stimpy**» para Mega Drive os hará revivir las aventuras de la pareja televisiva. También se prepara el lanzamiento de «**The Mask**», basado en la historieta de Dark Horse Comics. Por su parte, «**Sea Quest D.S.V.**» usará efectos especiales del nuevo film de Spielberg.


MEGA DRIVE

Ren & Stimpy

VIACOM

OTRA FORMA DE ENTENDER LA

Hace poco Viacom se hizo con la empresa Icom Simulations, veterana en el mundo de los ordenadores. Como resultado de esa unión, pronto veremos en Mega Drive «**Beavis and Butthead**» o las aventuras de dos majaderos en apuros; y en Super Nintendo a «**Rocko's Modern**», un desdichado perro que se enfrentará a diversos problemas de la vida diaria.


SUPER NINTENDO

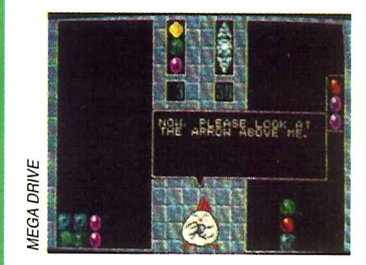
Rocko's Modern

VIC TOKAI

ADICCION SIN PALIATIVOS

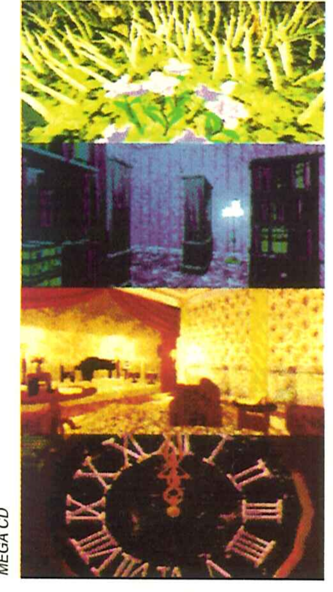
SCRATCH GOLF

La firma norteamericana prepara un auténtico vendaval adictivo con lanzamientos como «**Columns III**» para Mega Drive, «**Scratch Golf**» para Game Gear, «**SOS**» (una sensacional aventura en un barco hundido) para Super Nintendo y «**Mansion of Hidden Souls**» para Mega CD, con una ambientación tenebrosa y una jugabilidad sin límite.



MEGA DRIVE

Columns III


MEGA CD

Mansion of Hidden Souls

VIRGIN

TÉCNICA DEPURADA



MEGA DRIVE

Chuck Rock II Son of Chuck



GAME GEAR

The Jungle Book

La firma británica sigue fiel a su línea de calidad. Mirad si no: «**Caesar's Palace**» traerá a SN y MD todo el sabor de las apuestas de casino. Si queréis emociones deportivas, las tendréis con «**Jammit**», un simulador de basket callejero para ambas consolas. En todos los formatos podréis revivir las aventuras de «**The Jungle Book**». «**Terminator**» en Mega CD y «**Dune**» en ese mismo formato son dos programas que ofrecerán diversión y nivel técnico por partes iguales. «**Chuck Rock II: Son of Chuck**» para Mega Drive y Mega CD es igual de bueno que su padre. Y, por último, una sorpresa: «**Alien: Out of this World Part II**», la continuación del mítico «Another World».

GAME MASTERS
por M.A.D.

Al margen de la habitual pugna por realizar el mejor cartucho de todos los tiempos, parece que las compañías han entrado en una lucha todavía más importante: la creación del soporte del futuro. Aquí podéis ver tres buenos ejemplos, aún en forma de proyecto. El PS-X de Sony, la NEO STAR de Neo Geo y el FX de Nec. El futuro es suyo.

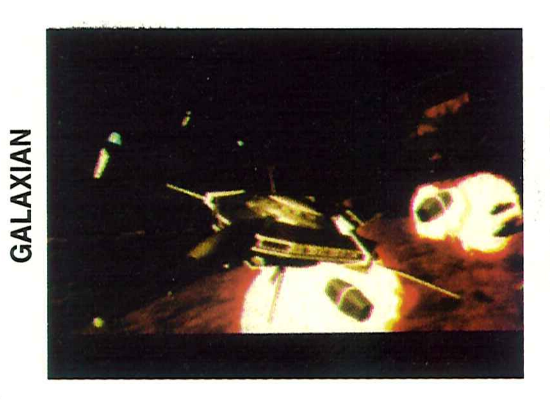


Ya os lo comentaba hace 30 días. La multinacional japonesa **Sony** se ha embarcado en la lucha por crear el soporte del futuro, y ya tengo en mis manos todo lo referente a esta nueva máquina. Pero tampoco perdáis de vista las nuevas consolas de otros dos monstruos del entretenimiento: **NEC y SNK.** La cosa cada vez se pone más interesante.

PS-X. Con este curioso nombre, Sony hace referencia a **un nuevo sistema** que viene a competir con los Project Reality, Saturn y compañía. De momento, los problemas que Sony tuvo en su nueva andadura a la hora de conseguir compañías de software que estén dispuestas a realizar juegos para esta nueva máquina, se han solucionado. Los japonenses de la compañía **Namco** («Splatter House», «Pac-attack» o «Final Tennis» entre otros) han sido los primeros en embarcarse en esta nueva aventura.

Y para no correr riesgos, tienen la sana intención de comenzar con dos auténticos bombazos para la PS-X : el mundialmente famoso **simulador de coches en 3D llamado «Ridge Racer»**, y un increíble **matamarcianos también tridimensional de nombre «Galaxian 3».** «Ridge Racer» fue presentado hace pocas fechas en la feria norteamericana de AMOA. Se trata de un juego que está rompiendo con todo lo anteriormente visto en los salones recreativos japoneses. Todo parece indicar que esta será la primera conversión que Namco realizará para la PS-X, y si de verdad pueden

GALAXIAN



Si quieres revivir La Guerra de las Galaxias, «Galaxian» te ofrecerá una buena oportunidad, pues es un matamarcianos en tres dimensiones.

RIDGE RACER



Aquí tienes el «Ridge Racer», un simulador de coches en 3D que puede convertirse en una auténtica joya para los numerosos amantes de este género.

PS-X



Aparte de sus cualidades técnicas, «Ridge Racer» puede conseguir otro honroso título: el de ser la primera conversión de Namco para el sistema PS-X.

100% idéntico al de la recreativa. Es decir, una auténtica obra de arte.

Sin embargo, la lista de compañías no acaba aquí. Nada menos que dos de las firmas más prestigiosas en este mundillo, ya han dado su visto bueno a este projecto. Se trata de **Konami y Capcom.**

No perdáis de vista este nombre: NEO STAR de Neo Geo. Según sus propios creadores, puede ser la primera consola en lograr una auténtica relidad virtual.

¿Os imagináis una conversión de «SF II» para PS-X? Puede ser una auténtica pasada. De momento, y para que los amantes de los números tengan un apetitoso plato que llevarse a la boca, a la derecha os ofrezco un **cuadro con las características técnicas de la creación de Sony.** No está mal del todo, ¿verdad?

Más sorpresas por parte de SNK.

¿Recordáis que desde hace algún tiempo os estoy dando información sobre **el CD-ROM para NEO GEO**? Pues bien, parece que en SNK, como se suele decir, han decido tirar la casa por la ventana. No os asutéis, no es que hayan abandonado este proyecto, sino que han sorprendido a propios y extraños con el anuncio del lanzamiento de una **nueva consola llamada NEO-STAR.** Sí, sí, no me lo estoy inventando. El caso es que la nueva máquina será **mucho más grande que una consola normal** (en la línea de la NEO-GEO) y estará **habilitada tanto para cartuchos como para CD's.** Todavía no se sabe mucho sobre las características de la NEO-STAR, pero es muy probable que vaya acompañada de **joysticks sin cable** y tenga un **CPU RISC de 32 bits** a una velocidad de **14 MHz.** Estará capacitada para ofrecer una resolución de **640 x 480 pixels** y, además, utilizará un nuevo sistema llamado **Super Scart** para poder incrementar esa resolución. Sus creadores han afirmado que será la primera consola capaz de conseguir una auténtica realidad virtual.

Ya veremos si es verdad. En cuanto al CD-ROM para NEO-GEO, os diré que es probable que **esté en la calle en verano**, ya que se lleva realizado el 96% del soporte. Pero antes, os adelanto que en poco tiempo podréis disponer para vuestra Neo Geo de cartuchos como **«Art of Fighting II»**, y el famoso súper-torneo con personajes de «World Heroes», «Samurai Showdown», «Fatal Fury» y el mencionado «Art of Fighting» con **200 megas** de mamporros y tortazos llamado **«Battle of Destiny»**. Sin duda, SNK está dispuesta a no perder su posición de privilegio en el mundo de los video-juegos. Y a fe que lo está consiguiendo.

Cambio de planes en la compañía NEC

En Mayo del 92, NEC daba a conocer la aparición de una nueva consola llamada **"The Iron Man"** ¿Os suena? Pues ya podéis ir olvidándoos de ella, ya que el proyecto ha sido definitivamente descartado. Bueno, para ser más correcto, tendría que decir que ha habido un "ligero cambio de planes". Nec se ha basado en la estructura del procesador principal de la Iron Man para crear un nuevo sistema de 32 bits que en principio se ha denominado **"FX"** (¡hay que ver con las "X"!). Así pues, este sistema contará con el **CPU V-810 de NEC,** mucho más

PS-X (CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS)

CPU PRINCIPAL -

32 bits RISC (R-3000-A).

-Velocidad:	33 MHz.
-Capacidad de cálculo:	30 MIPS.
-Comando Cache:	4 Kilobyte.
-Data Cache:	1 Kilobyte.
-Velocidad de banda:	132 MB/seg.

PROCESADOR GEOMÉTRICO

-Capacidad de cálculo: 66 MIPS.

-Capacidad de cálculo poligonal: Total:1,5 millones de polígonos por segundo. En pantalla: 50.000 polígonos por seg.

PROCESADOR DE COMPRESIÓN DE DATOS

-Capacidad de cálculo: 80 MIPS.

-Conexión directa con el CPU.

GRÁFICOS

-Paleta de colores:	16,7 millones
-Resolución:	256 x 224 hasta 640 x 480 (máx)

-Buffer de imagen: Tamaño ajustable.

-Límite de línea: ilimitadas.

-Escala y rotación por cada sprite:	4.000 sprites máx: 8 x 8.

HARDWARE POLIGONAL

-360.000 polígonos por seg.

-textura de mapeado.

-Alta velocidad de cálculo geométrico por GTE (Geometry Transfer Engine).

SONIDO (16 BITS)

-ACPCM Módulo de sonido por 24 canales.

-FS: 44,1 MHz.

-Efectos digitales.

SALVAR DATOS

-Usa memoria RAM.

GAME MASTERS
por M.A.D.

rápido que el CPU de un PC normal. De momento, poco más se sabe sobre este FX, salvo que utilizará **un formato CD y no será compatible ni con Turbo Duo ni con Turbo Grafx.** Veremos si a la segunda va la vencida, y este nuevo proyecto logra salir adelante (por la cuenta que le tiene a NEC).

Últimas noticias acerca de Nintendo

Corren fundados rumores de que el bueno de **Mario** puede ser uno de los primeros personajes en **protagonizar un juego de Project Reality**. La verdad es que no deja de ser muy lógico que la mascota de la gran "N" tenga este privilegio, ¿o no?.

Otro de los títulos probables para la Reality puede ser **«F-Zero 2»** (ante lo cual doy mi aprobación)...pero dejemos a un lado el futuro lejano y centrémonos en el presente. **«Stunt Racer»** es el nombre definitivo del segundo juego que llevará incorporado **el chip FX para Super Nintendo** (sí, aquel que en principio se llamaba FX Trax y que despues fue rebautizado como Trick Trax). Mis fuentes me han confirmado que el juego se encuentra a un 60% de su finalización. Así que si todo funciona bien (y no tiene porqué no hacerlo) no tardará demasiado tiempo en estar con todos nosotros.

Siguiendo con Nintendo, parece confirmada una versión del clásico de Capcom **«Slam Masters» para SNES**, con **¡32! poderosos e impresionantes megas.** Desde luego es para no perderlo de vista, porque si cumple todo lo que promete será uno de los cartuchos estrella para el Cerebro de la bestia.



Y este mes acabo el Game Masters con nuestro "querido" **«Mortal Kombat»**. Ya es seguro que será el grupo de programación **Probe** el encargado de realizar **la versión de MK II para Mega Drive**, y **Sculptured Software** lo mismo, pero **para SNES**. Estoy deseando ver qué diablos van a hacer ambos con el modo sangriento... Hablando del modo sangriento, en poco tiempo vamos a tener polémica para rato. Ya veréis, ya. Aunque bueno, lo importante es que tanto uno como otro hagan unos cartuchos que valgan muy mucho la pena, ¿no creéis?

En fin, creo que con esto tenéis más que suficiente material para aguantar hasta el próximo número. Así que regreso al duro trabajo de buscar información para ofrecérosla en exclusiva cada mes. Por algo me llaman M.A.D. el "sabelotodo". Un cordial saludo.

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

¿Qué tal, amigos? Una vez más me encuentro al pie del cañón para resolver todas esas dudas que rondan por vuestras inquietas cabezas. ¿Será capaz alguien de resolver las mías? No creo, pero eso ya es otra historia.

Mi amigo Iban "con b" Castillo Patallo me ha vuelto a escribir para hacerme una preguntita de las suyas. **La cantidad máxima de megas** que pueden almacenar los juegos de lo nuevos sistemas de 32 y 64 bits **es difícil de calcular**, sobre todo porque estamos hablando de formatos CD. Te puedo decir que un Disco Compacto puede almacenar **600 megas**, pero esta cifra puede sufrir variaciones por las nuevas técnicas de compresión de memoria que se utilizan en el software actual. De todos modos, no te preocupes tanto por las cifras y sí por la calidad de los juegos. Créeme, es la mejor medida.

Hola Xavier Nieto Ximenez. La Super Nintendo portátil se llama **HET (Home Entertaintment Terminal)**, pueden jugar dos jugadores a la vez, tiene cable para TV, adaptador para modem, vídeo y CD-ROM, y nadie sabe cuánto costará, si se comercializará y menos aún si llegará alguna vez a España. ¿Satisfecho?

Por si te sirve de algo, Stacky Pastor i Sanz, las siglas **AGA** determinan a la **Arquitectura Gráfica Avanzada,** que mediante los coprocesadores de 32 bits Alice y Lisa dotan al Amiga CD de una gran potencia en el manejo y visualización de las imágenes. El sistema operativo **Amiga dos** es el utilizado por el ordenador Amiga 1200.

En relación con este tema, le dire a Daniel Delgado "D D" Morejón que para cualquier información sobre el Amiga CD se ponga en contacto **con Mail Soft**, que de momento son los únicos distribuidores de este soporte.

Muy interesante tu pregunta "Micky" Zamorano Hernández. El **CINEPAK** es una técnica utilizada para mejorar la calidad en la digitalización de las imágenes. Consiste en comprimir la memoria ocupada por los objetos en movimiento, de tal forma que el procesador pueda operar con mayor rapidez y al mismo tiempo se consiga una mayor definición en este tipo de imágenes. Se rumorea que en el juego «Mad Dog Mcree» de Mega CD se ha experimentado esta técnica.

En fin, se acabo el "consultorio" de este mes, en 30 días más. Hasta otra, y no dejéis de mandar vustras cartas a...

Game Masters Hobby Press C/ de los Ciruelos Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

Los MEJORES

Hace dos meses desde Hobby Consolas os ofrecimos la posibilidad de mostrar vuestras preferencias. Y, como siempre, habéis aceptado con entusiasmo nuestra invitación. Prueba de ello han sido las casi 6.000 cartas que hemos recibido con vuestras votaciones, en las que habéis manifestado cuáles han sido, -en vuestra opinión-, los juegos más destacados en cada consola. Tras un largo recuento de votos, aquí tenemos por fin a los flamantes vencedores. Enhorabuena a los campeones por haber conseguido tan importante premio y gracias a todos por habernos ayudado a elegir a Los Mejores Juegos del 93.

MEGA DRIVE

1º



En MegaDrive se ha dado un caso increíble: Street Fighter II y Eternal Champions han quedado con tan sólo un voto de diferencia a favor del primero. Hemos creído, por tanto, oportuno darles a los dos como justos vencedores. ¡Para que no se peleen!

ETERNAL CHAMPIONS
STREET FIGHTER II

3º ALADDIN

SUPER NINTENDO

1º

La lucha en Super Nintendo ha sido encarnizada hasta el último momento. Son Goku se ha enfrentado con fiereza a todos los héroes de Street Fighter, pero al final ha conseguido derrotarles y hacerse con uno de los galardones más importantes del mundo de los videojuegos. ¡Enhorabuena, campeón!

DRAGON BALL Z

2º STREET FIGHTER II TURBO

3º STARWING

NEO GEO

1º

La victoria ha sido bastante clara: este luchador japonés ha sabido vencer con dignidad a todos sus rivales.



SAMURAY SHODOWN

2º FATAL FURY 2

3º WORLD HEROES 2

MEGA CD

1º

Sonic es mucho Sonic. Incluso en el nuevo y flamante formato compacto de Sega, el puercoespín azul ha sabido imponer su ley. ¿Alguien se atreve con él?

SONIC CD

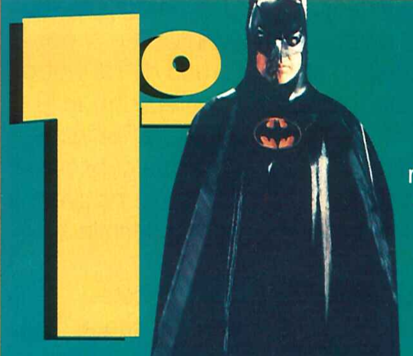
2º BATMAN RETURNS

3º THUNDERHAWK

JUEGOS del 93

NES

1º



El hombre murciélago ha venido a demostrar una vez más que los viejos héroes nunca mueren. Y menos cuando vienen acompañados de un juegazo de la categoría de Batman: Return of the Joker. ¡Como debe ser!

RETURN OF THE JOKER

2º BATTLETOADS

3º ASTERIX

MASTER SYSTEM

1º



Resulta realmente fascinante la manera en la que Sonic ha sabido ganarse los corazones de todos los amantes de Sega. Han transcurrido ya casi dos años y medio desde que hizo su primera aparición en una consola y... ¡ahí le tenéis!

SONIC CHAOS

2º COOL SPOT

3º ROBOCOP Vs TERMINATOR

GAME BOY

1º ZELDA

El triunfo de este clásico ha sido el más aplastante de todos. El nombre de Game Boy siempre ha ido unido al de Zelda. A partir de hoy, ya nunca podrán separarse.

ZELDA

2º ASTÉRIX

3º TURTLES III

GAME GEAR

1º



Esta chapa marchosa ha sido la auténtica revelación de la temporada. No sólo en Game Gear, donde ha "barrido" literalmente, sino también en Master donde, como podéis comprobar ha quedado colocada en segunda posición. ¡Enhorabuena, Spot¡

COOL SPOT

2º LAND OF ILLUSION

3º SHINOBI II

PREVIEW



Goku, el incombustible

- **CONSOLA: SUPER NINTENDO**
- **COMPAÑÍA: BANDAI**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: ABRIL**

Luchas intergalácticas, guerreros de otro mundo y el deseo de poseer siete bolas mágicas. Esto es «Dragon Ball Z». Pero, por encima de todo ésto, destaca la emblemática figura de su protagonista, Son Goku, quien pronto llegará, convertido en un Super Guerrero, al "Cerebro de la Bestia". El bombazo será «Dragon Ball Z 2».



En 1984 Akira Toriyama comenzó a publicar en la revista japonesa de mangas "Shonen Jump" la historia de un extraño niño con rabo llamado Son Goku. Poco después, esta curiosa fue adaptada a la televisión por Anime Toei, logrando un éxito sin precedentes, convirtiéndose en una de las series televisas de más audiencia en los países occidentales.

La exitosa historia que se dividía en tres partes había inspirado ya otros tantos videojuegos. Uno para NES, -que nos mostraba a un joven Goku-, y dos para Super Nintendo, -uno de rol y otro de lucha "one vs one"-, que cubrían la segunda parte del manga de Toriyama. Sólo faltaba un cartucho que cubriera la última parte de la serie y que incluyera a los nuevos personajes. En definitiva.. ¡¡faltaba «Dragon Ball Z 2»!!

Igual que la primera parte, este cartucho será un juego de lucha al más puro estilo «S.F.II» que incluirá varias modalidades de juego: el Modo Historia, -en el que se apreciará un notable incremento de los diálogos-, el clásico "Versus", -que enfrentará a dos jugadores en un combate singular-, el Modo Combate, -que permitirá mantener un torneo de ocho jugadores-, y, por último, el modo exhibición, en el que la máquina competirá contra sí misma. ¿Prometedor? Pues esperad y veréis.

Porque aquí no se acaban las cosas interesantes. Y si no, echadle un vistazo a los cambios que se han efectuado con respecto a la primera parte. Habrá ocho personajes, de los cuales nada menos que cuatro serán nuevos: Trunks, el pequeño célula y una pareja de siniestra catadura de la que aún poco sabemos.

Otra cuestión interesante será la participación de los escenarios en el desarrollo del juego, ya que podréis sumergir a vuestro luchador en las profundidades del océano o lanzar a vuestro rival contra una montaña. Casi, casi como en la tele. ¿Más cosas? El tamaño de los personajes será más grande, se ha mejorado el esquema guía sustituyendo los puntitos por figuras que representan a los luchadores, se han aumentado las magias y los movimientos serán más espectaculares y la acción más rápida.

¡¡Y lo mejor es que sólo tendréis que esperar a abril para disfrutarlo a tope!!

DRAGON BALL Z 2



Esta segunda entrega de «Dragon Ball Z» traerá grandes novedades respecto a la primera, como la presencia de ocho luchadores a elegir, o la participación de los escenarios en el desarrollo del juego.







Más mágico que nunca

Un cartucho de «Dragon Ball» sin magias no sería «Dragon Ball». Y no nos referimos precisamente a pequeñas bolas de fuego o a rayos fulgurantes de poca potencia. Hablamos de magias de verdad, de ésas que hacen temblar el escenario y levantan nubes de polvo. Si las de la primera parte os parecieron espectaculares, esperad a ver los que ahora se avecina. No sólo son ataques mucho más poderosos, sino que además pueden ser devueltos o frenados con un golpe de igual magnitud.





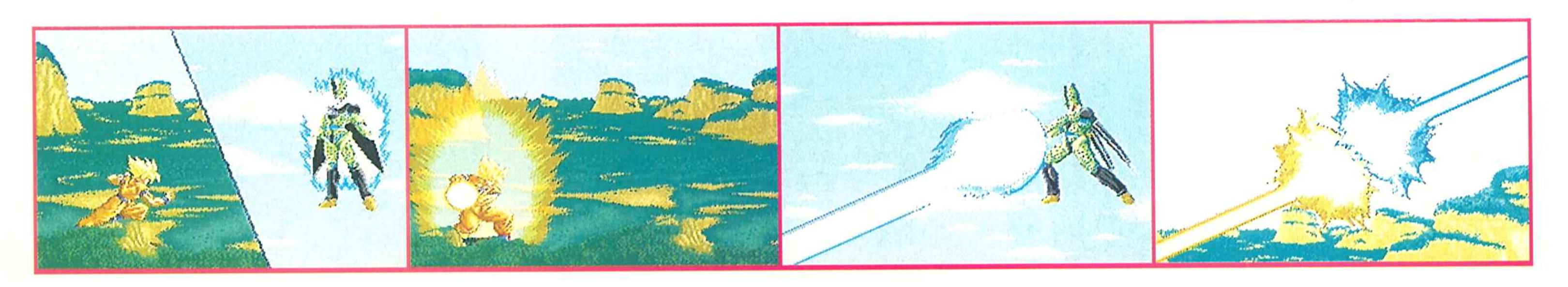
Uno de los puntos fuertes de este cartucho será la gran variedad de decorados y su relación directa con la lucha, ya sea por razones climatológicas (una tormenta de arena) o físicas (sumergirse en el mar).





Los diálogos

En el Modo Historia de este juego, los diálogos alcanzan un protagonismo que no tenían en el anterior cartucho, y llegan a ocupar una buena parte del tiempo real de juego. Entre combate y combate, aparecerán todos los personajes del juego amenazando o dando consejos de manera alternativa. Es tanta la importancia de estos diálogos, que incluso tendréis que elegir entre una respuesta u otra en más de una ocasión.





El Modo Torneo

Una de las opciones más interesantes de este cartucho es sin duda el Modo Torneo. Gracias a esta modalidad, podréis organizar competiciones de hasta ocho jugadores. Bastará con que elijáis a vuestro luchador favorito y la computadora se encargará de sortear los emparejamientos y el orden de los combates.

El torneo se llevará a cabo en forma de eliminatorias de cuartos de final. Vamos, que en el momento en que perdáis un combate, quedaréis automáticamente eliminados. Las posibilidades de éxito pasan por vencer tres combates.











El juego que estaban esperando los aficionados a los arcades de lucha, y más concretamente a la Bola del Dragón, ha llegado a Super Nintendo dispuesto a ser el número uno.





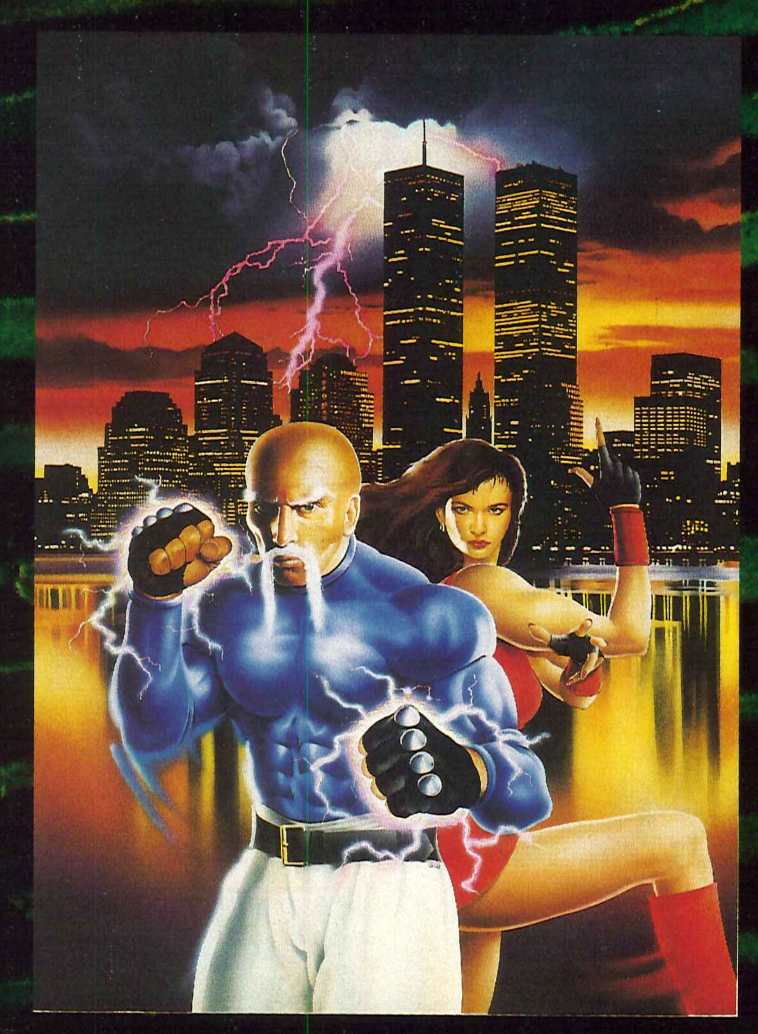








PREVIEW



La venganza será tu ley

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: SEGA
- FECHA DE LANZAMIENTO: ABRIL

Uno de sus compañeros ha caído brutalmente abatido por los disparos de Mister X. Pero seguirán siendo cuatro, al unirse a su noble propósito un antiguo monje budista que posee la capacidad de generar energía eléctrica. Así, Axel, Blaze, Skate y ahora Zan (que Dios guarde el alma de Max) se lanzan a una peligrosa aventura donde las sorpresas deslumbrarán en vuestras retinas.



Tras la última aparición de Axel, Blaze, Skate y Max parecía que la ciudad había encontrado definitivamente la calma. Programas como Código Uno, Cita con la Vida o Misterios sin Resolver estaban a punto de cancelar sus emisiones, y en la comisaria de Hill Street el capitán Furillo daba cursos de cocina rápida a solteros de la tercera edad. En definitiva, que los pequeñuelos corrían alegremente por unas calles donde no hacía mucho tiempo el vicio y la corrupción criminal se habían convertido en los dueños absolutos.

Pero de la noche a la mañana, todo ha cambiado. El malvado Mister X ha vuelto, y lo ha hecho con más experiencia y con un deseo de venganza que le convierten en mucho más fuerte y difícil de derrotar. Naturalmente, con su regreso Axel, Blaze y Skate se han visto en el deber de lanzarse a otra complicada aventura, con la terrible amenaza de que puede ser la última. En sus mentes aún permanece fresco el recuerdo de la muerte de su compañero Max, abatido por un traicionero disparo del propio Mister X. En su lugar han decidido incluir en el grupo a Zan, un luchador lento pero de gran potencia, especializado en golpes que acompaña de poderosas descargas eléctricas.

En esta nueva secuela de la saga «Street of Rage», descubrirás sorpresas que no habían sido presentadas en aventuras anteriores. La ciudad en la que se desarrollan las luchas es muy grande, y por ello los secuaces de Mister X deambularán por zonas nunca vistas hasta ahora. Además, los enemigos han ampliado en número y calidad de lucha, resultando mucho más difícil el ya de por sí complicado camino que aguardaba a nuestros amigos en ocasiones anteriores.

Una ira más irracional y vengativa que nunca se está apoderando a pasos agigantados de una ciudad que conserva los magníficos gráficos de otros tiempos, y donde, si lo prefieres, podrás luchar en el modo versus con tus compañeros. Inicia con paso seguro tu caminar por estas calles llenas de odio y venganza, teniendo cuidado de que el eco de tus pisadas no alerte al enemigo. Ellos están siempre en guardia.

STREETS OF RAGE 3







Para poder seguir enviando mamporros sin sello, los vengadores del asfalto necesitan alimentarse, especialmente de ítems tan suculentos como éste.



Un luchador nuevo, fases desconocidas y renovados enemigos te aguardarán en las calles de esta ciudad.











Axel sigue siendo el protagonista de «Street of Rage 3», por algo es el más guapo. Entre sus golpes especiales cuenta con un puñetazo demoledor.

Modo Battle





Esta modalidad de juego tan común en cartuchos de lucha pura vuelve a estar presente en esta tercera parte de las aventuras callejeras de Axel y compañía. Con esta opción, en la que podrás enfrentarte en combates puramente deportivos (no olvides que son amigos) en varias zonas de la ciudad, se termina un cartucho, todo un clásico, que desde el primer momento ha sabido combinar los aspectos del arcade con los del shoot´em up, llegando a convertir esta perfecta mezcla en su salvoconducto hacia el éxito más rotundo. ¿Estás de acuerdo?





PREVIEW



La dura vida en las calles

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: CAPCOM
- FECHA DE LANZAMIENTO: ABRIL

La segunda parte del emblemático «Final Fight» llegará muy pronto a los 16 bits de Nintendo con toda la fuerza y el empuje de un cartucho de los buenos. Y es que tendrá de todo: mucha acción, fuerza y el arrastre de un gran "beat'em-up". Todo ello, para goce y disfrute de los amantes del peligro y de las emociones fuertes.

Todos recordamos con nostalgia el momento en que nuestro juego preferido de las recreativas, el «Final Fight», apareció en Super Nintendo. Por fin nuestros ahorros estaban a salvo del "feroz ataque" de aquella máquina devoradora de monedas. Ahora, la diversión sería gratis (o casi).

Fue una bonita época. Pero con el tiempo, empezamos a querer más y más. Ya no nos conformábamos con lo que teníamos y comenzamos a desear que alguien nos deleitase con una continuación del cartucho que tantas horas de diversión nos había dado. Pues bien, Capcom (la compañía que ya realizara la primera parte) ha escuchado nuestras oraciones y se ha decidido a realizar el heredero de la saga «Final Fight» para nuestras Super Nintendo. Técnicamente, «Final Fight 2» seguirá el esquema de su predecesor, es decir, 7 nuevas zonas de desarrollo horizontal en las que avanzaremos a medida que acabemos con la gentuza del clan Mad Gear (una asociación criminal formada por delincuentes de todo el país). En este aspecto no hay muchas cosas, pero no podemos decir que vayan a faltar las novedades en este cartucho. Para empezar, Cody desaparecerá del juego, y el número de personajes elegibles se ampliará con la inclusión de un guerrero ninja llamado Carlos y de una luchadora callejera llamada Maki, que junto con el alcalde Haggar formarán las fuerzas del bien. También reaparecerán antiguos enemigos y debutarán algunos otros que prometen no darnos ni un segundo de respiro.

En el capítulo de las fases de bonus, tendremos nuevas pruebas a realizar que se unirán a la clásica rotura de coches de la anterior entrega. Pero lo más atractivo de esta segunda parte será, sin duda, la posibilidad de jugar dos personajes simultáneamente. Opción ésta que ya echamos de menos en la primera parte y que multiplicará por dos la diversión.

No podemos negar que, a pesar de las novedades introducidas en «Final Fight 2», hay algo que se mantendrá inalterable con respecto a su predecesor, y es el alto grado de jugabilidad y la impresionante adicción que siempre distinguieron a este juego.











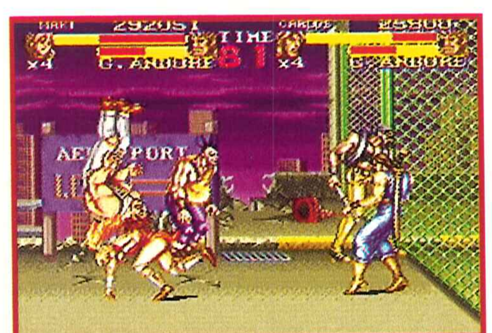
Más que en un clásico, con esta nueva versión «Final Fight» está dispuesto a convertirse en un verdadero objeto de culto para todos sus seguidores.

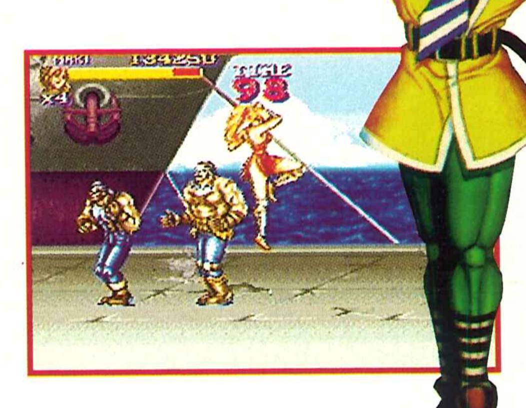


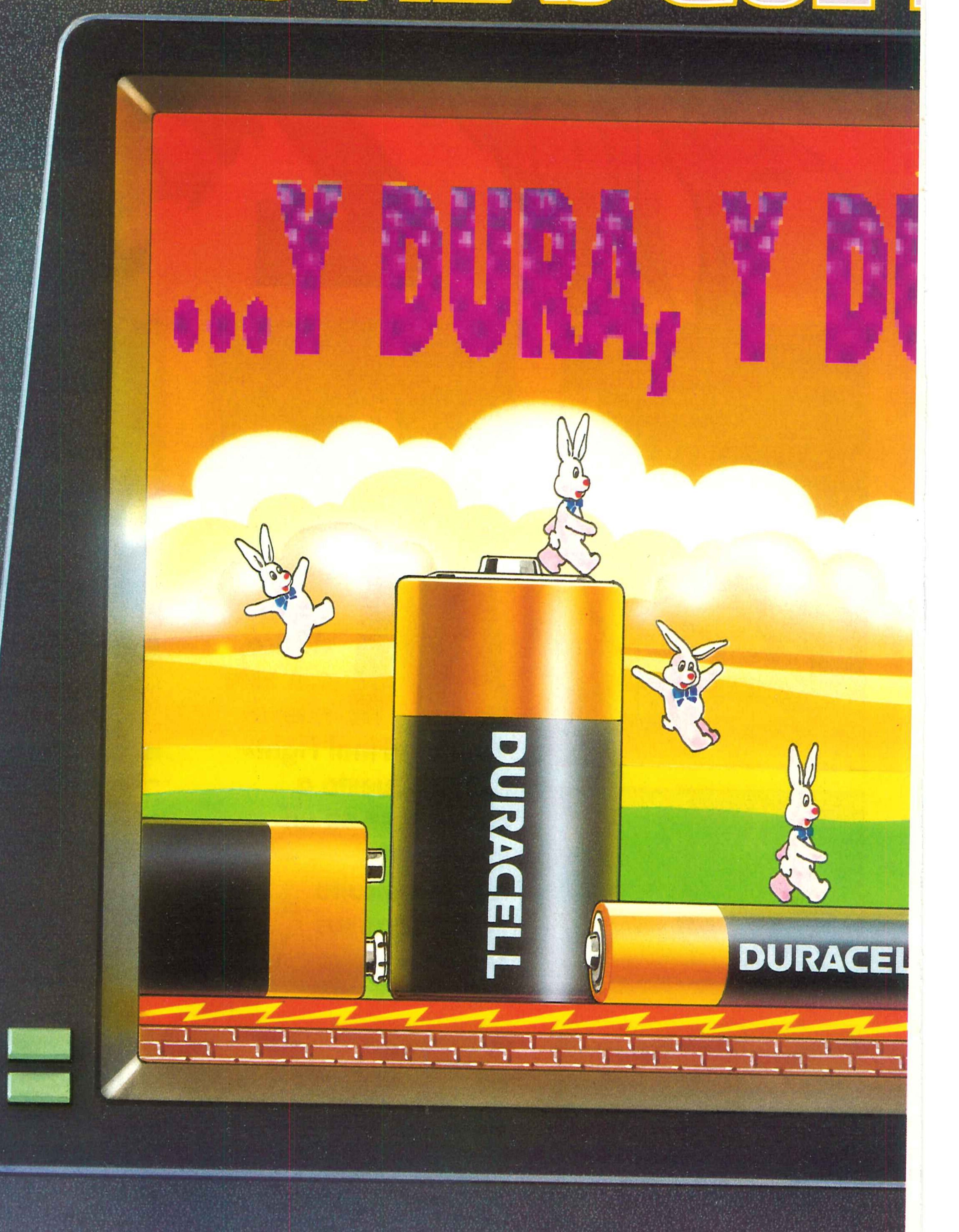




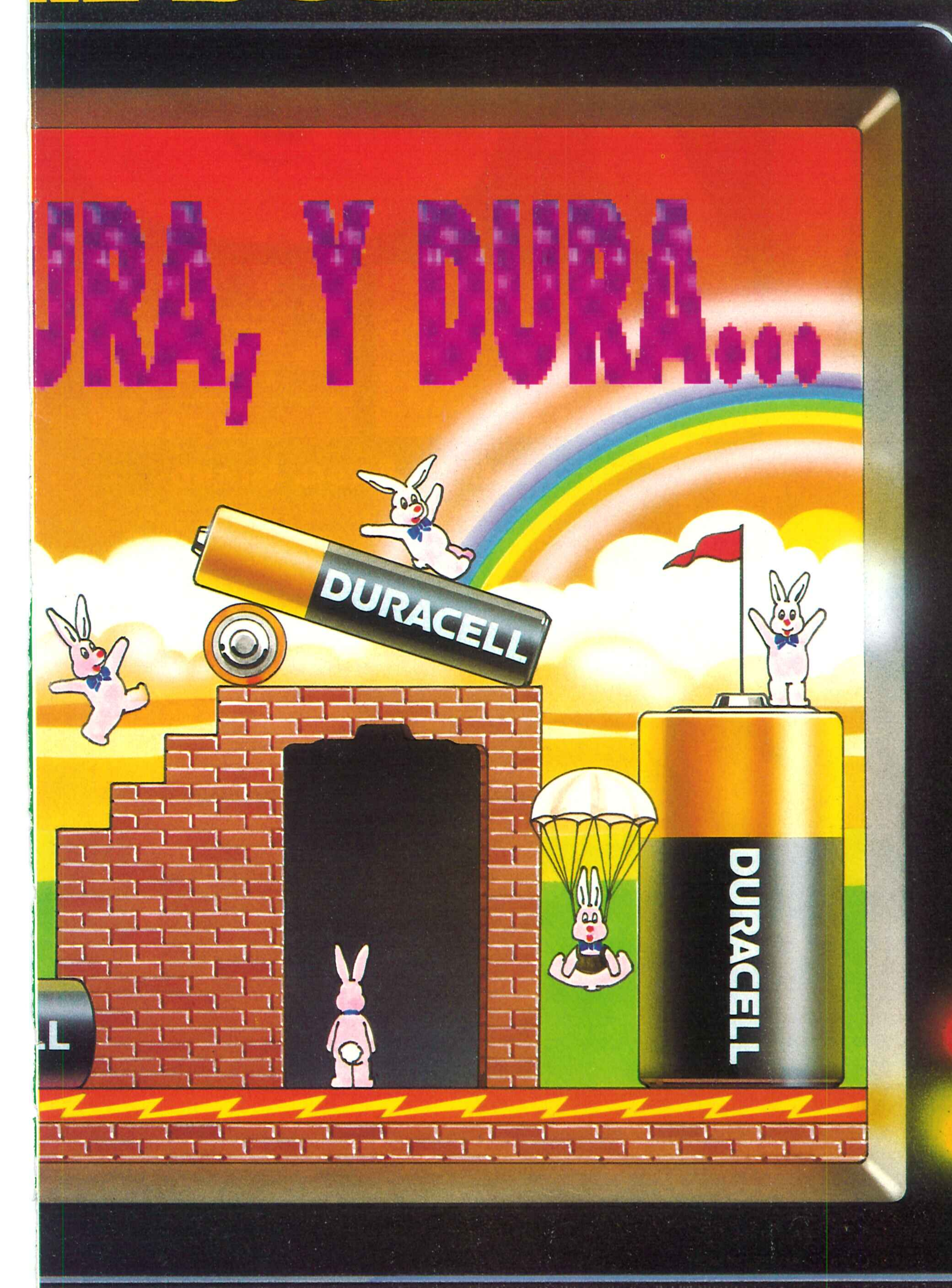







...Y DURA, Y D
DURACELL
DURACEL

ENTURA TRAS OTRA,
MÁS JUEGO TE DAN!



DURACELL® ES DURACION.

LO MÁS NUEVO



Fase 1: Angel Island

Para empezar, tendréis una fase sencillita de toma de contacto. Aquí encontraréis pocas diferencias con Sonics anteriores, por lo menos hasta que un secuaz de Robotnik queme la fase y del brillante verde inicial no queden más que rastrojos achicharrados.

EL TRIPLE DE SONIC

Sonic ha vuelto, y no podía hacerlo de otro modo. Dispuesto a que se rellenen páginas y páginas con sus excelencias y novedades, está esperando el momento justo para saltar, envuelto en súper poderes, a través de la aventura más completa y deslumbrante a la que se haya enfrentado nunca. Porque Sega parece empeñado en destapar el tarro de las esencias en todo lo tocante a su rutilante mascota. Su idea es mejorarlo una y otra vez, y conseguir que Sonic sea siempre más Sonic que nunca.

La verdad es que era difícil superar la segunda parte. Era difícil conseguir que el astro de la velocidad corriera más rápido y aun así fuera más controlable. Era difícil mejorar un deslumbrante scroll, y era el más difícil todavía hacerle tan real que pareciera a punto de saltar de la pantalla. Pero se ha logrado y de qué manera. Ninguno de vosotros podrá resistir la tentación de atrapar al vuelo este cartucho, y si seguís conmigo un poco más, sabréis la razón.

Empezando por el principio, como debe ser, nos encontramos con la inclusión de un nuevo personaje. Ya sabéis, uno por entrega. En este caso, no es un compañero de camino como lo fue el simpatiquísimo Tails, sino un enemigo de circunstancias que, engañado por Robotnik, ha visto en nuestros héroes a dos despiadados ladrones. Knuckles (éste es su nombre definitivo) es el guardián de las poderosas Esmeraldas del Caos, y conoce cada uno de los caminos secretos y galerías que esconde la sorprendente isla flotante en la que se desarrolla el juego. ➤

Fase 2: Hydrocity





No podía faltar una fase mojadita en la que poner a prueba la resistencia de vuestros pulmones. Ya os podéis imaginar: muchos enemigos, mucho agua y pocas bolsas de aire donde respirar. Ojo a los nuevos artilugios que os catapultarán a lo desconocido.









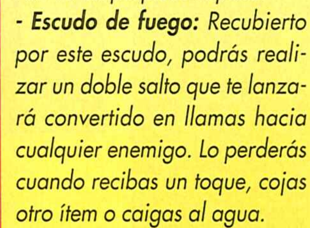


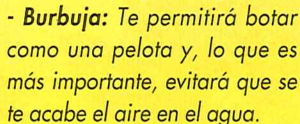


Nuevos monitores

Las sorpresas que nuestro espinoso amigo encontraba en el interior de los monitores han aumentado considerablemente. Por supuesto, se mantienen los monitores con anillos, vidas extras e inmunidad, pero también hay cosas negativas, como caretos de Robotnik que acabarán con todos tus anillos si cometes la imprudencia de cogerlas.

Ahí va un pequeño repaso:





- ***Escudo de fuego:*** *Recubierto por este escudo, podrás realizar un doble salto que te lanzará convertido en llamas hacia cualquier enemigo. Lo perderás cuando recibas un toque, cojas otro ítem o caigas al agua.*
- ***Burbuja:*** *Te permitirá botar como una pelota y, lo que es más importante, evitará que se te acabe el aire en el agua.*
- ***Imán:*** *Atraerá todas las monedas que estén en tu proximidad y te permitirá lanzar ataques hacia abajo cuando estés en pleno salto.*
- ***Hiper velocidad:*** *Correrás como alma que lleva el diablo, pero eso sí, durante un corto período de tiempo.*
- ***Invencibilidad:*** *Serás intocable mientras las estrellas giren a tu alrededor.*

Escudo de fuego



Burbuja



Imán



Hiper velocidad



Invencibilidad



Fase 3: Marble Garden

Un jardín marmóreo, todo cuesta abajo y cuesta arriba, se presenta como el tercer reto de vuestros amigos. Un caótico laberinto lleno de trampas y enemigos invencibles tratará de volveros locos, mientras manejáis platillos voladores, huís de un agobiante scroll y el suelo cede a vuestro paso. El paisaje es bello, pero las cosas no se presentan nada halagüeñas.













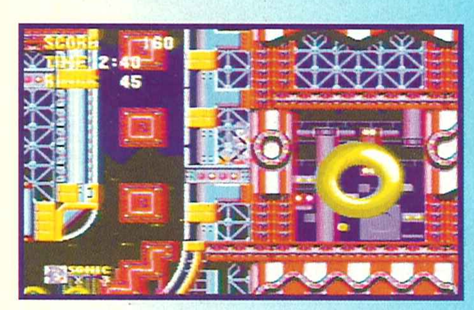














Las Esmeraldas del Caos

Un anillo gigante marcará la entrada a estas alucinantes fases de bonus, que tienen como objetivo fundamental hacerse con las seis Esmeraldas del Caos. En cada fase hay más de una entrada: sólo tenéis que encontrarlas. Vuestra misión será recoger las bolas azules y evitar las rojas. Tened cuidado, porque cada bola azul que toquéis se transformará automáticamente en roja, salvo que consigáis tocar diez bolas azules seguidas, pues entonces se convertirán en anillos. Y una vez que tengáis todas las azules, aparecerá una de las seis Esmeraldas.



Fase 4: Carnival Night

Ésta es la fase más parecida al tradicional pinball de otras versiones. En ella, una auténtica locura en forma de feria nocturna pondrá a prueba las habilidades de vuestros héroes. Encontraréis rebotadores, globos, dianas móviles y unos cañones de lo más aparentes que os dispararán en la dirección que prefiráis. Atentos que también hay agua.











Sus fulgurantes apariciones serán sinónimo de problemas, y es capaz de conseguir que una situación ventajosa se convierta en un auténtico suplicio. Pero no le cojáis manía, recordad que es una víctima más del omnipresente Robotnik y que vuestra misión consistirá en sacarle del engaño devolviéndole las Esmeraldas.

Y hablando de Esmeraldas, aquí salta otra novedosa novedad. Estas místicas piedras ya no se encuentran fieramente escondidas en rincones inaccesibles de cada una de las fases. Ahora están protegidas por Knuckles, dentro de unas increíbles fases especiales que os obligarán a demostrar la rapidez de vuestros reflejos en un continuo correr, rotar y saltar. Las entradas a estas fases especiales sí que están escondidas, y puede que haya más de una en cada fase. Encontrarlas no será tarea fácil, pero esto incrementa notoriamente las posibilidades del juego.

Y sigamos con sorpresas. El modo de dos jugadores con pantalla partida ha quedado excluido a unas fases especiales "para echar

Robotnik: el eterno rival





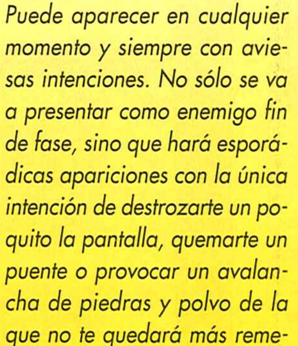












Puede aparecer en cualquier momento y siempre con aviesas intenciones. No sólo se va a presentar como enemigo fin de fase, sino que hará esporádicas apariciones con la única intención de destrozarte un poquito la pantalla, quemarte un puente o provocar un avalancha de piedras y polvo de la que no te quedará más remedio que huir. Además, no te librarás de él hasta que consigas arrinconarle en su última madriguera. Ya ves que Robotnik no ha cambiado nada de nada, sigue siendo un villano tan taimado como siempre.

Fase 5: Icecap Zone

Más vale que sepáis patinar, porque no pararéis de escurriros. Tendréis que medir los saltos a la perfección, evitar las estalactitasy vigilar los balancines. Tails puede ser de mucha ayuda en esta laberíntica fase, transportándoos a lugares inaccesibles llenos de anillos y monitores.











Tres veces olé

Deslumbrar es el principal cometido de este cartucho. Deslumbrar gracias a sus cuidadísimos gráficos y su esmerado mapeado. Deslumbrar con la velocidad de los protagonistas y una altísima jugabilidad. Muchas cosas han cambiado, pero lo básico, lo fundamental sigue estando intacto. Sonic es el mismo puerco espín azulado, de mirada pícara, inmortal en sus anillos y rápido como un expreso, que nos ha cautivado desde su primera gran aventura. Y si le rodean de novedades, innovaciones y sorpresas, mejor que mejor.

«Sonic 3» es un juego completo y complejo que os hará viajar una y otra vez por los parajes imposibles de una isla que flota, un juego capaz de enganchar hasta a los más escépticos y de enamorar a los más dispuestos. «Sonic 3» es el Sonic definitivo, hasta que Sega -¿el año que viene?- nos descubra nuevas maravillas a través de una bombazo azul.

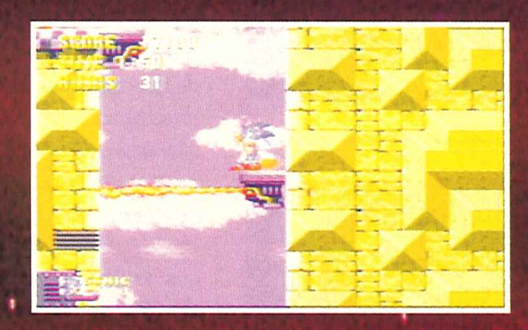
Teniente Ripley

Fase 6: Launch Base Zone

Lo peor y más difícil de esta fase es saber por dónde andáis. Un mal salto o una equivocación puede llevaros de golpe al principio. Todas las complicaciones anteriores aparecen ahora multiplicadas por tres. ¡Genial!



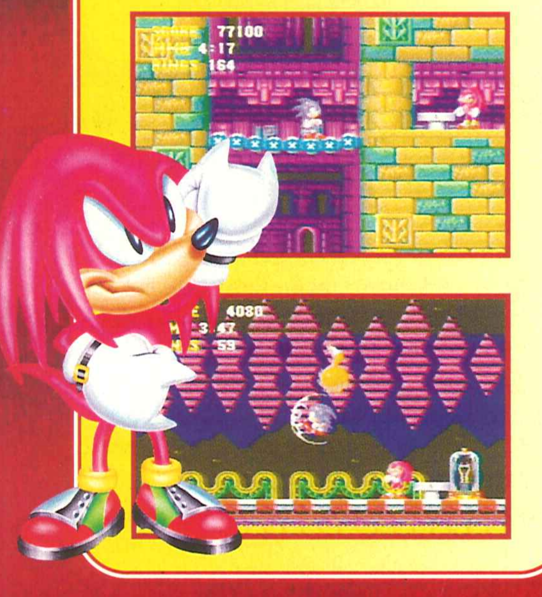












El Rastafari

El "pobre" Knuckles va a poner todos los medios para detener el avance de Sonic y Tails. Aparece de improviso, pone todo patas arriba y vuelve a esconderse en los recovecos de su isla. Nadie conoce como él los secretos de esta aventura. Lástima que esté en nuestra contra...



Bonus

Cincuenta anillos y un poste de regreso es lo que necesitas para llegar a esta máquina de chicles repleta de items.



carreras", sin relación directa con el juego en sí. La aventura propiamente dicha es para un único jugador. Pero ¡ojo!, podréis elegir entre jugar sólo con Sonic, bregar con Tails como héroe de la historia o marchar con el zorrito cubriendo las espaldas del azulado puerco espín. Y es que las atribuciones de Tails han aumentado considerablemente desde aquel «Sonic 2». Ya no se limita a seguir a su amigo saltando de vez en cuando y complicándote la vida. Ahora, puede volar para llevar a Sonic hasta lugares inaccesibles o lanzarle contra los enemigos más peliagudos. Eso sí, con una limitación: en el momento en que Tails desaparezca de pantalla, habréis perdido todo control sobre él. Claro que si lo elegís como protagonista absoluto, descubriréis hasta qué punto ha aprendido de su mentor en tan solo un año. Vuela, nada y usa casi todas las artimañas del puerco espín.

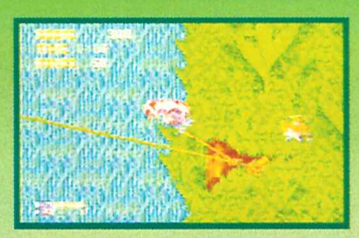
Volviendo a Sonic, vuestro amigo ha logrado extraer una serie de cualidades de las mágicas Esmeraldas. Tres items nuevos le proporcionarán otros tantos poderes: a la vez que la posibilidad de usar doble salto, aumentará el alcance de éste y le dotará durante décimas de segundo de un escudo protector. Además, el personaje ha sido cuidado hasta su último detalle, mejorado, retocado y dotado de más realidad de la que ya tenía.

Como veis, lo que parecía imposible, es decir, mejorar el juego, se ha logrado con creces. Decorados tres veces más cuidados, doce planos de scroll, una definición "cuasi" perfecta, fases de bonus trepidantes, nuevos personajes, magia y velocidad, sobre todo mucha velocidad. Pero lo verdaderamente alucinante, llegará cuando conectéis vuestra Mega Drive y veáis con vuestros propios ojos lo increíble que puede llegar a ser un simple juego.



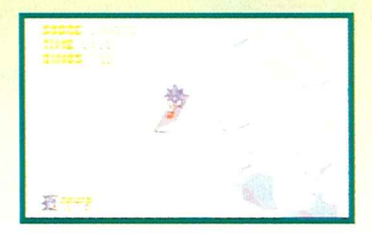


¿Medios de locomoción?


Quién nos iba a decir que una mano, un par de ventiladores, un trozo de hielo o un cañón podrían servir para llevar a Sonic hasta las mismas puertas del éxito. Pues sí señor, en esta aventura nuestro erizo preferido va a contar con la ayuda de todo tipo de medios de transporte, platillos volantes y esquíes incluidos.

Pero tampoco te creas que estos artilugios van a conducirse por sí solos. Así que presta atención a cada uno de sus movimientos, o de lo contrario puedes terminar en lugares muy poco recomendables, lejos de tu camino hacia las Esmeraldas. Si tienes suerte y aportas una gran dosis de imaginación, todo es posible.






¿Jugamos a las carreras?

*Existen tres modalidades para dos jugadores simultáneos, que consisten en hacer una demostración de habilidad y velocidad: **Grand Prix** os ofrece la oportunidad de competir en cinco pistas distintas, de manera que quien obtenga más victorias sea el ganador absoluto. **Match Race** permite elegir escenario para jugárselo todo a una carrera. **Time Attack** es una especie de entrenamiento para ir cogiendo soltura.*






MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 16

Gráficos — 97
Doce planos de scroll, variadísimos decorados, rotaciones, un mapeado amplio, color... No va más.

Música — 89
Por desgracia, no todas las melodías están a la misma altura. Pero alguna de ellas marca un ritmo trepidante.

Sonido FX — 90
Los efectos a los que estás acostumbrado, pero ampliados y mejorados para que no suenen igual.

Jugabilidad — 97
Sonic (y Tails) resulta más controlable que en otras aventuras, sin que su velocidad se vea reducida.

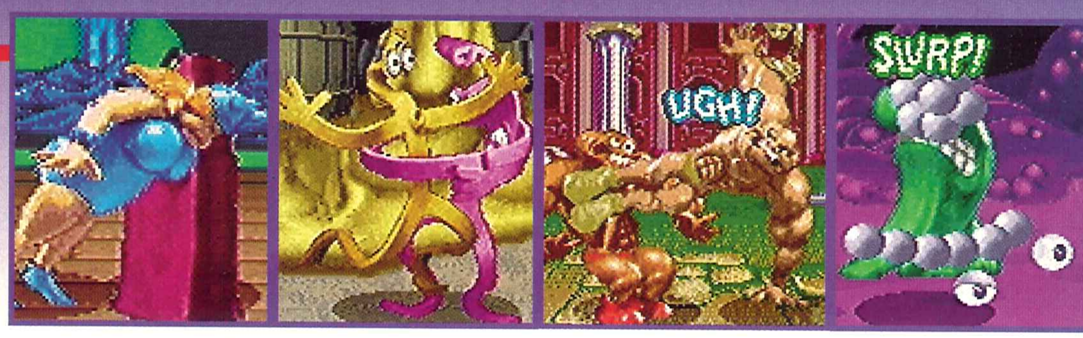
Adicción — 97
Seis fases pueden parecer pocas, pero todo lo que hay por descubrir te garantiza juego para mucho tiempo.

Total — 97
Te encuentras frente a uno de los juegos más completos contra el que puedes enfrentarte: no pierdas la ocasión.

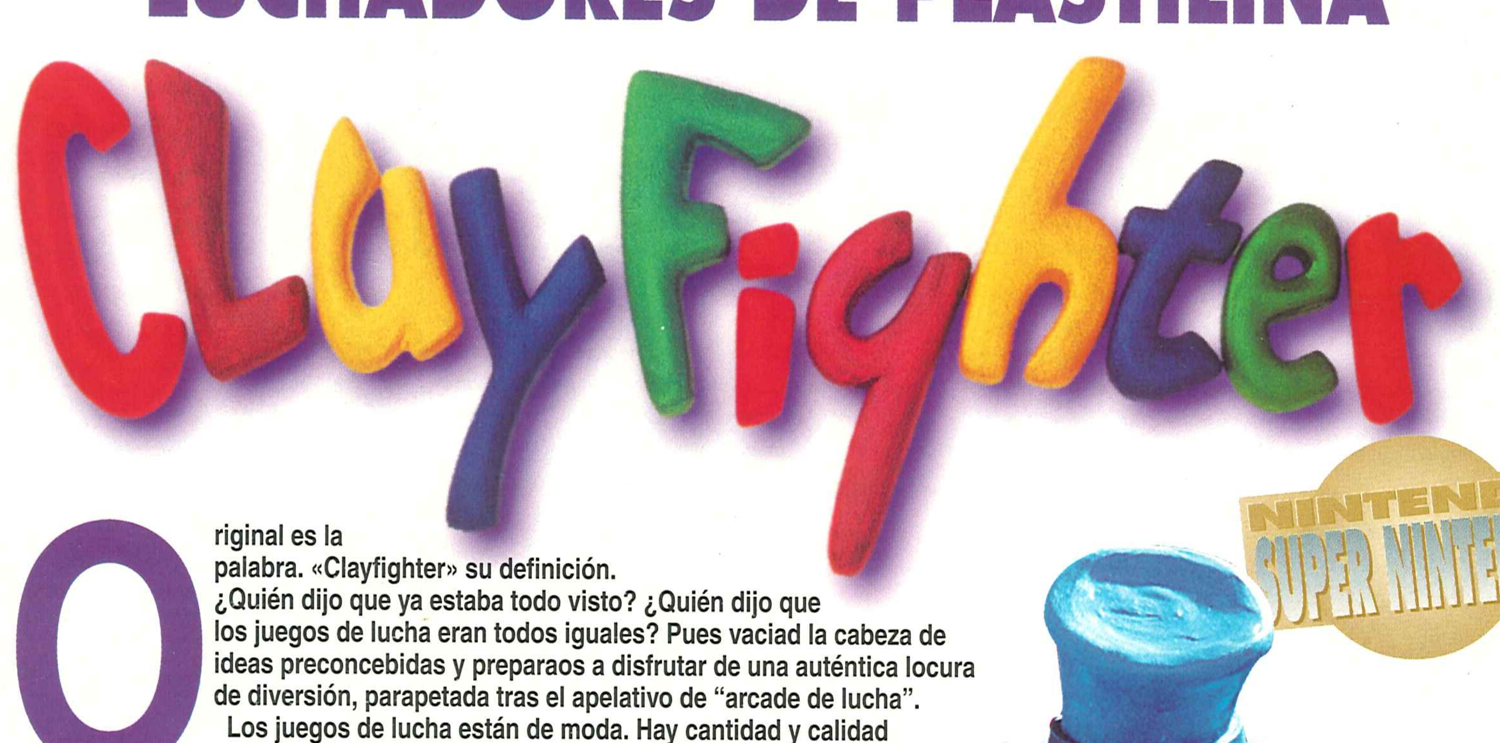
Lo Mejor
- Las fases de bonus.
- Poder manejar a Tails.
- El aumento de jugabilidad.
- La cantidad de sorpresas que oculta.

Lo Peor
- El modo dos jugadores se hace un poco repetitivo.
- ¡Odio ahogarme bajo el agua!





LUCHADORES DE PLASTILINA



NINTENDO
SUPER NINTENDO

Original es la palabra. «Clayfighter» su definición. ¿Quién dijo que ya estaba todo visto? ¿Quién dijo que los juegos de lucha eran todos iguales? Pues vaciad la cabeza de ideas preconcebidas y preparaos a disfrutar de una auténtica locura de diversión, parapetada tras el apelativo de "arcade de lucha".

Los juegos de lucha están de moda. Hay cantidad y calidad suficiente como para saturar el mercado. Por eso, lanzar un nuevo producto podría significar un fiasco, a no ser que el cartucho fuera distinto, nuevo y sorprendente. Pues nada, a darle a la materia gris... hasta que la bombillita de Interplay se encendió en forma de Claymates. ¿Que qué son los Claymates? Pues unos personajillos creados a base de una técnica que simula la textura de la plastilina, y que proporciona resultados tan atractivos como los protagonistas de este cartucho. Imaginaos qué extremos de hilaridad se pueden alcanzar moldeando luchadores que no tienen limitación de forma, tamaño ni color. Seres deformables, aplastables e imposibles, a los que todo les está permitido.

La idea era brillante, y su resolución no pudo ser mejor. Ocho personajes, a cuál más caótico y divertido, se repartirán vuestras preferencias dentro de un loco torneo, en el que la variedad de golpes, movimientos y magias es enorme. Desde lanzar una inocente bolita de nieve, hasta engullir al contrario en una inquieta masa de plastilina rosa. Todo ello aderezado con voces perfectamente digitalizadas y decorados de brillante simpleza, en los que nunca falta la nota cómica.

Para completar el panorama, existen los llamados KO's especiales, que son una especie de "Fatality" con el que podréis derrotar a vuestro enemigo de una sentada, siempre que atinéis con el golpe correcto. Y además, podréis meter el "turbo" y elegir entre ocho diferentes niveles de velocidad. Vamos, que no le falta casi de nada, sólo introducirlo en la consola y flipar con un juego de lucha como nunca antes habéis visto. Una gozada.

Blue Suede



Los golpes de este rockero barrigón son previsibles, pero la llave del tupé es capaz de partir a cualquiera.

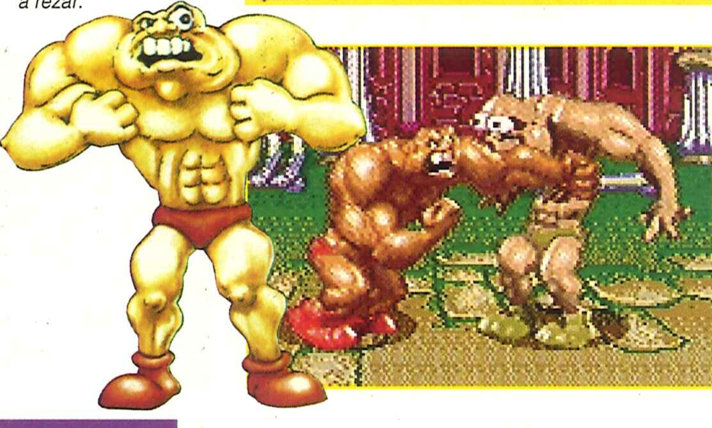




Tiny



Un gladiadador auténtico. Sus ataques cuerpo a cuerpo son demoledores. Y cuando gira sobre sí mismo, es mejor ponerse a rezar.





Con este divertido y apasionante juego de lucha, Interplay ha lanzado un ataque fulgurante con el arma que más duele: la creatividad.

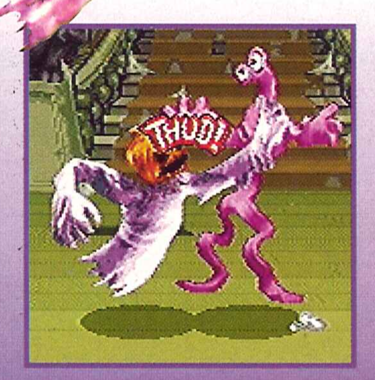
Ickybod Clay



Icky es un fantasma en el amplio sentido de la palabra. Sus aullidos y muecas ponen los pelos de punta al más pintado.









Helga

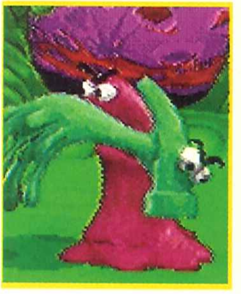


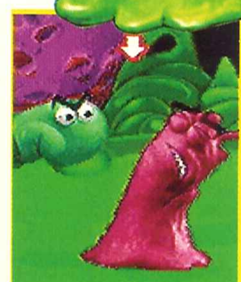
Su vozarrón de cantante de ópera hará temblar el escenario en más de una ocasión, auque lo peor es cuando se lanza con el trasero por delante, avasallando a todo el que se cruce en su camino. Su peso es su mejor arma.



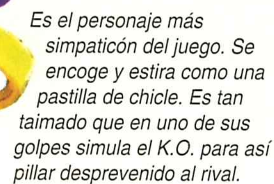


Este personaje os sorprenderá de verdad y pasará mucho tiempo antes de que descubráis los geniales golpes que oculta.















Taffy

Es el personaje más simpaticón del juego. Se encoge y estira como una pastilla de chicle. Es tan taimado que en uno de sus golpes simula el K.O. para así pillar desprevenido al rival.



La originalidad por bandera

Los chicos de Interplay han destapado el frasco de las esencias, presentando un cartucho innovador y lleno de frescura. Ni dureza, ni sangre, ni argumento melodramático. Éste es un juego de lucha donde los golpes (que hay muchos) entran en la categoría de los mamporros que reciben el Coyote o el Pato Donald en cada una de sus entrañables aventuras.

Nada de agresividad y mucho de diversión, en un cartucho con la suficiente calidad técnica y sobradas cualidades jugátiles como para tener asegurado un espacio junto a cualquier Super Nintendo que se precie.

Teniente Ripley





Bonker

Sus llaves son auténticas payasadas, pero verdaderamente efectivas. La mejor de ellas es la Hélice Mortal.

Bad Mr. Frosty

Frosty es uno de los personajes más completos del juego. Su repertorio de golpes sólo es superado por Blob. A pesar de su aparente lentitud, reparte bolazos de nieve a gran velocidad y cuando se pone a rodar es imparable.

SUPER NINTENDO



LUCHA
OCEAN
Interplay

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: Torneo
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos — 92
Los personajes son una delicia de animación y tamaño. Los escenarios han sido menos cuidados.

Música — 92
¿Habéis oído algún juego en el que la banda sonora sea cantada? Pues aquí tenéis la oportunidad.

Sonido FX — 90
Como todo en este cartucho, los efectos sonoros son para desternillarse de la risa.

Jugabilidad — 94
El control de los personajes es muy sencillo. Y en cuanto a diversión... compruébalo por ti mismo.

Adicción — 93
Ocho luchadores y tres niveles pueden ser pocos, pero en el modo versus no sabes lo que te espera.

Total — 92
Lo tiene todo para convertirse en uno de tus juegos preferidos: acción, originalidad y calidad. Nunca has visto nada igual.

Lo Mejor
- ¿Tengo que elegir o puedo quedarme con todo?

Lo Peor
- Que sólo haya ocho personajes.
- El enemigo final: simplón, fácil y muy sosote.



ROCK 'N' ROLL RACING

La música que en el siglo XX reunía a miles de personas con el fin de escucharla en directo, y cuyos intérpretes eran considerados casi como dioses, se utiliza a finales del tercer milenio para amenizar el espectáculo de masas que más éxito ha tenido durante centurias, las carreras de turbomóviles. Estas competiciones de velocidad cuentan con unas reglas evolucionadas para conseguir mayor espectáculo, con una sola base: todo vale, desde brutales embestidas, hasta salvajes ataques armados. En ellas, toman parte cuatro vehículos equipados con rifles de plasma, propulsores de salto, deslizantes, misiles con cabeza seminuclear, potenciadores de nitrógeno líquido, minas o tubos de rayos láser.

Existen dos posibilidades distintas de competir. Una estilo arcade, llamada "New Game", donde deberás ir ganando carreras y dinero para avanzar niveles y conseguir nuevos coches (hay 5 modelos diferentes con un precio proporcional a su potencia); y la segunda, "Versus Mode", en la cual tendrás carta blanca para elegir planeta y coche con el que competir. En ambos modos, existe la opción de dos jugadores simultáneos en pantalla partida.

Cada planeta presenta un material distinto en sus circuitos. Así, deberás ser especialista en conducción sobre hielo o magma, esquivar las trampas que te pongan los adversarios y sortear como un auténtico campeón los cambios de rasante o las rampas de saltos que encontrarás en estos salvajes trazados interplanetarios. Ante tal variedad de circuitos, puedes jugar con seis corredores, cada uno de ellos con unas características de conducción: Snake Sander (planeta Terra) aceleración y velocidad punta; Cyberhawk (Serpentis) capacidad de salto y aceleración; Ivanzypher (Fleabull) salto y velocidad punta; Katarina Lyons (Panteros V) buena conductora en tramos con curvas y salto; Blake Badlands (Xend Prime) buen conductor en curvas y salto; y por último, Tarquinn (Aurora) velocidad punta y conducción en tramos sinuosos.

Cada uno de ellos te proporcionará muchos momentos de plena diversión, acompañados por el rock'n roll más duro del universo.

LA VELOCIDAD DEL ROCK MÁS DURO

Cinco prototipos galácticos








Dirt Devil · **Marauder** · **Air Blade** · **Battle Trak** · **Havac**

Cada uno de los planetas tiene sus modelos de coches para elegir.
- Astros Chem VI y Drakonis: Dirt Devil, Marauder y Air Blade.
- Planetas Bogmire y New Mojave: Dirt Devil, Air Blade y el vehículo oruga Battle Trak.
- Planetas NHD e Inferno: el súper rápido Havac, Battle Trak y Air Blade.








Al fin podrás conducir un bólido mientras escuchas a todo volumen rock del duro sin correr el mínimo riesgo de salir herido.









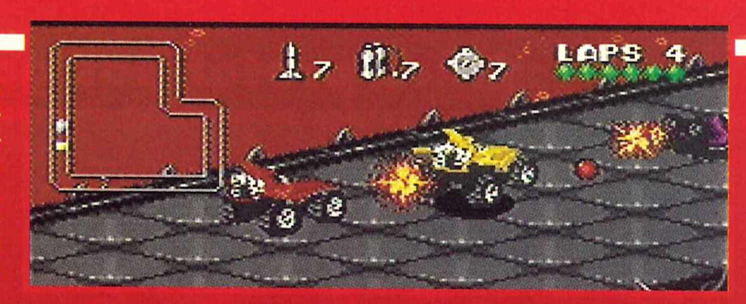




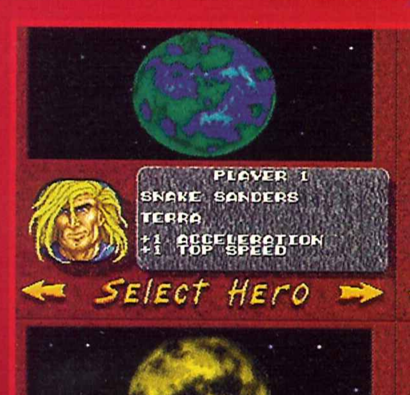


Las partes más espectaculares de los trazados interplanetarios son las rampas, donde los vehículos salen volando literalmente. En esta estupenda secuencia tenéis una buena muestra de estos increíbles vuelos.

LO MÁS NUEVO



Uno de los aspectos que influye en su alto nivel de jugabilidad y diversión es la posibilidad de poner trampas a tus adversarios e incluso dispararles con rayos y misiles. Cuando éstos, o tú, recibáis más de dos impactos, saltarán por los aires todas las piezas del vehículo.







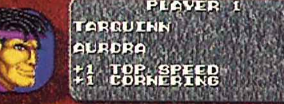










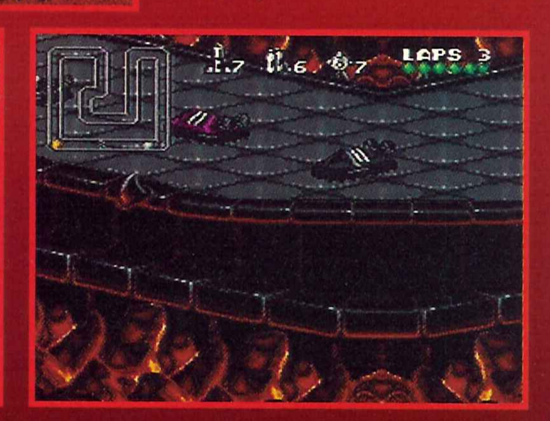




Interplay ha logrado crear un cartucho de carreras de coches original y plagado de opciones interesantes. Una pequeña joya para la Super.







Cómo llegar al infierno



He aquí la manera de acceder al planeta Inferno sin tener que pasar los demás astros en el modo New Game. Lo primero, es dar al Vs Mode. Posteriormente, vé a la pantalla del planeta NDH y pulsa a la vez L, R, Select y el botón direccional de la derecha. Verás cómo, paradojas de la técnica, tras un planeta helado se esconde el mismísimo infierno.

El vikingo rockero

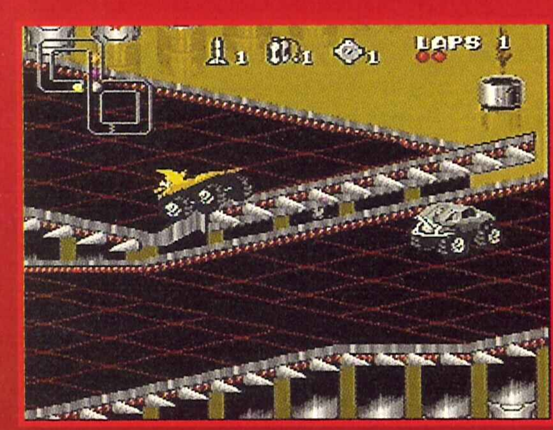


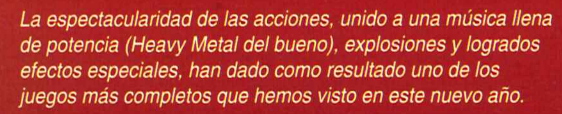
Resulta que Olaf, protagonista del excelente cartucho «The Lost Vikings», es un gran aficionado al rock'n roll y buen conductor de automóviles. Por ello, ha decidido participar en esta singular carrera. Para poder correr con él, sólo has de realizar los mismos movimientos que para el truco del planeta Inferno cuando estés en la pantalla del corredor E-Tarquinn.











La espectacularidad de las acciones, unido a una música llena de potencia (Heavy Metal del bueno), explosiones y logrados efectos especiales, han dado como resultado uno de los juegos más completos que hemos visto en este nuevo año.



El Set de Opciones aparece muy completo, brindándonos la posibilidad de cambiar de planeta, los accesorios del coche, desactivar los efectos de sonido o la música y, por supuesto, elegir uno de los cinco vehículos que podemos disfrutar.











Pura potencia jugona

La compañía Interplay estará muy satisfecha del producto obtenido. Por mi parte, la satisfacción es compartida al haber disfrutado de un cartucho pensado para alcanzar una diversión tan salvaje y dura como las notas de rock que suenan constantemente, y muy bien por cierto, en el juego.

Este excelente nivel de diversión, conseguido al unir velocidad con disparos, trampas y potencia musical, está acompañado por unos gráficos de calidad y un gran panel de opciones: dos jugadores, igual número de modos de juego, cinco coches diferentes, tres niveles de dificultad (Novato, Veterano y Guerrero), seis planetas con infinidad de trazados, items diversos que se recogen durante las carreras y seis pilotos con sus propias características a la hora de conducir un vehículo sideral.

Boke

SUPER NINTENDO



COCHES ARCADIA
Interplay

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 87
Unos gráficos al estilo 16 bits. Excelente definición, aunque falta originalidad en los trazados.

Música — 94
Oír mientras juegas a toda velocidad "Paranoid" de Black Sabbath o "Born to be Wild" es una pasada.

Sonido FX — 90
Logra oírse con nitidez a pesar de la potencia musical. Muy completos y diferentes entre sí.

Jugabilidad — 91
Los pequeños utilitarios intergalácticos son manejables, variados y con gran cantidad de opciones.

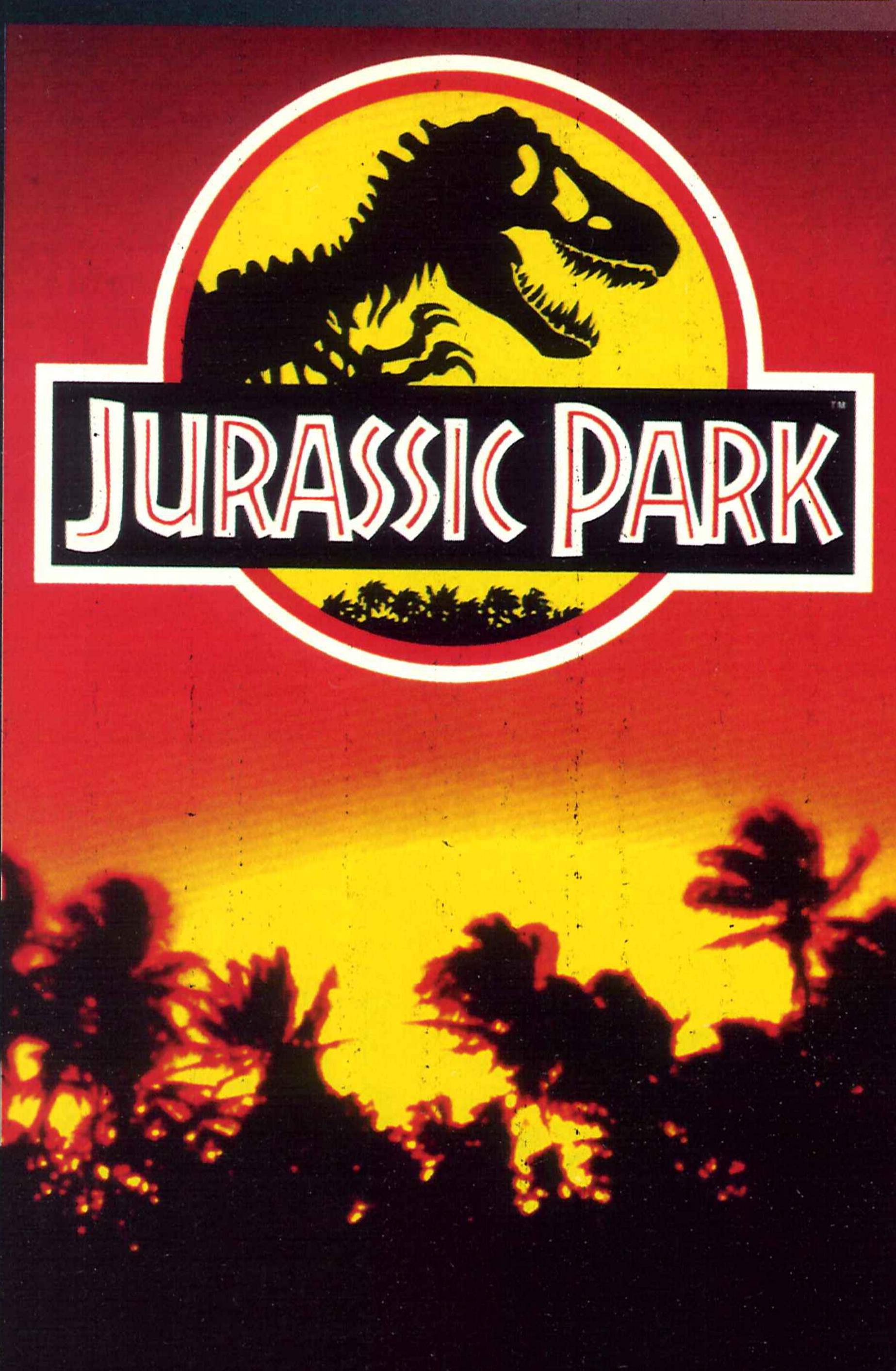
Adicción — 90
Si este cartucho no logra pillarte siquiera en la opción de dos jugadores, que te hagan un bonito entierro.

Total — 90
Un cartucho al que no le falta detalle. Completo en todos sus aspectos y, sobre todo, salvajemente divertido.

Lo Mejor
- Esos temitas musicales que le ponen a uno con la adrenalina por la quinta galaxia.

Lo Peor
- Las malas ideas que se gastan los pilotos contrarios.





LA AVENTURA DEFINITIVA

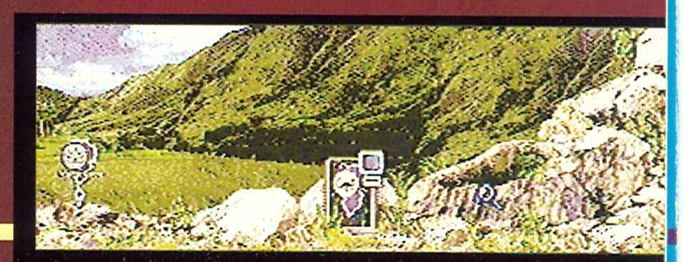
Basado en un gran éxito cinematográfico, «Jurassic Park» fue uno de los juegos fuertes del año pasado. Todas las consolas recibieron su ración de dinosaurios con mejor o peor resultado, y en cada caso la historia se enfocó de una manera distinta. Un argumento tan sencillo como el de un paleontólogo sumergido en una isla llena de animales prehistóricos, dio pie a juegos tan diversos como el de Mega Drive, Super Nintendo, Game Gear o NES. Ahora, cuando parecía que la fiebre de los dinosaurios empezaba a decrecer y que ya le habían sacado todo el jugo posible al Dr. Grant, Sega nos sorprende con la última versión de este mito. Y la verdad es que el «Jurassic Park» de Mega CD se las ha ingeniado para avivar la pasión por los dinosaurios, gracias a su calidad y a su absorbente atmósfera.

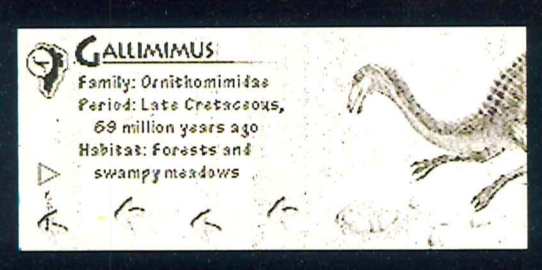
El trabajo que se ha dedicado a este programa se aprecia en detalles tan impresionantes como el aumento de colores en pantalla (nada menos que 128, el doble de lo normal) o los efectos sonoros que envuelven toda la acción. La perspectiva subjetiva del juego y un par de auriculares os llevarán a vivir emociones tan fuertes, que saltaréis de la silla en más de una una ocasión. Y conste que lo digo por experiencia.

Paisajes, animales y decorados pasarán ante vuestros ojos como si fuerais parte intrínseca de ellos. Se ha jugado con los efectos visuales, de manera que podáis experimentar cómo se empina la carretera, cómo se acerca el T-Rex o lo que se siente al ser arrollado por un triceratops.

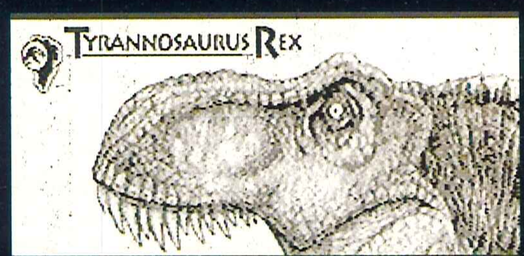
Vuestra misión consistirá en recoger al menos siete huevos de dinosaurio (uno de cada especie) y depositarlos en la incubadora del Centro de Visitantes antes de que se enfríen y mueran las crías. Para lograrlo, dispondréis de doce horas (tiempo figurado) y de toda vuestra pericia.

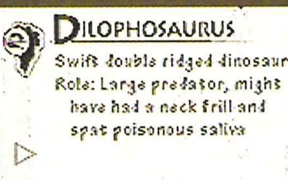
La acción comenzará en la playa, donde se ha estrellado vuestro helicóptero. Un cursor os servirá para moveros por la zona, y dependiendo de la acción a realizar, se transformará en una flecha (elegir movimiento), una mano (coger) ►

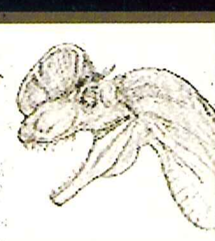








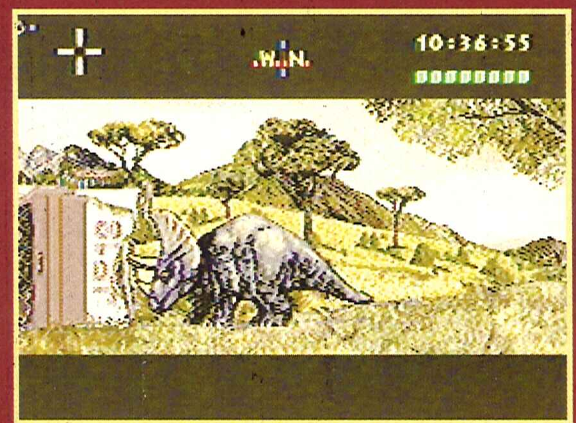




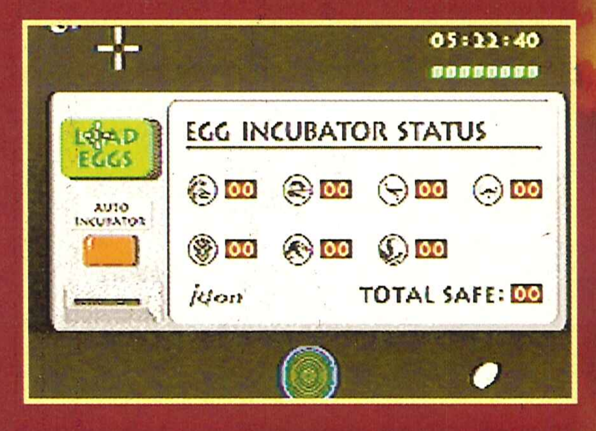
El cuaderno de notas del Dr. Bakker

Los postes de identificación que hay junto a cada recinto os proporcionarán toda la información que necesitéis sobre los animales. El prestigioso paleontólogo T. Bakker será el encargado de indicaros los hábitos, debilidades y todas las características de los dinosaurios, de modo que podáis acercaros a ellos corriendo el mínimo riesgo posible. La voz de Bakker (traducida al castellano) será una gran ayuda siempre que sigáis sus consejos. Además, no olvidéis consultar este "cuaderno de notas"; no consume tiempo.













El mejor Jurassic Park, y posiblemente el mejor juego de CD.

GRÁFICOS CD

Lo más sobresaliente es el aumento en la paleta de colores: nada menos que 128, duplicando la capacidad normal de la Mega Drive. Por lo demás, salvo algunas digitalizaciones muy puntuales (y de mucha calidad) el juego se basa en gráficos tradicionales muy cuidados y con gran cantidad de detalles. El resultado es un sugerente mapeado, que recrea lo que podía haber sido un auténtico J.P.



SONIDO CD

El sonido de este compacto os hará viajar a través de un complejo mundo de emociones. Desde el pánico más absoluto hasta la relajación total, con un solo cambio de melodía y sonidos ambientales. Decir que la música es la más apropiada, es quedarse corto. Hasta que no hayáis probado el Q-Sound en vuestros propios oídos, no podréis creer de lo que es capaz este sistema.



MEMORIA CD

Se han aprovechado a la perfección todas las posibilidades técnicas del Mega CD. Imagen, sonido y color han sido tratados con las más modernas tecnologías, logrando un conjunto soberbio que demuestra hasta dónde puede llegar esta máquina. Lo peor es la lentitud en el acceso a los datos complejos. Puede ser desesperante esperar a que se abra una puerta, pero siempre merecerá la pena.







Un amplio inventario

Con sólo pulsar un botón, podrás acceder al inventario del Dr. Grant. En él aparecerán reflejados todos los objetos que hayas encontrado hasta ese momento. Basta con que los selecciones, para que el cursor adopte la forma del objeto en cuestión y puedas usarlo en la situación precisa. Cuando en el transcurso del juego el cursor adopte forma de aspa verde, es señal de que en ese punto podrás utilizar alguno de los artículos que ya posees.

o una lupa (mirar). De esta manera tan simple, podréis controlar los movimientos del Dr. Grant e investigar cada rincón del parque, hasta encontrar los objetos imprescindibles para acceder a todas la dependencias.

Tendréis que prestar especial atención a todos los detalles que encontréis a vuestro paso. Una bolsa que se balancea, la rama de un árbol, una tarjeta de identificación enganchada en un sensor, un coche abandonado... cualquier cosa puede resultar fundamental. ¡Ah!, y no olvidéis las armas si queréis sobrevivir el máximo tiempo posible en esta jungla prehistórica. Por mucho cuidado que pongáis, sus habitantes no llevan nada bien eso de que les vayan robando los huevos con sus crías en el interior, .

Si queréis disfrutar de una fastuosa aventura, no lo dudéis: «Jurassic Park» es vuestro juego.

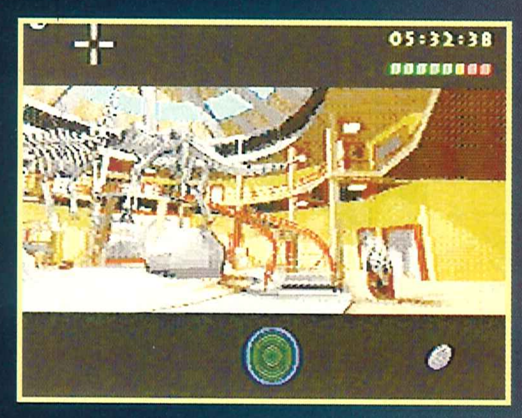








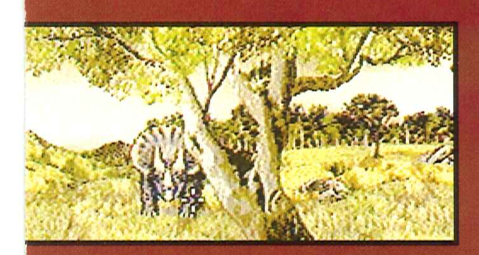


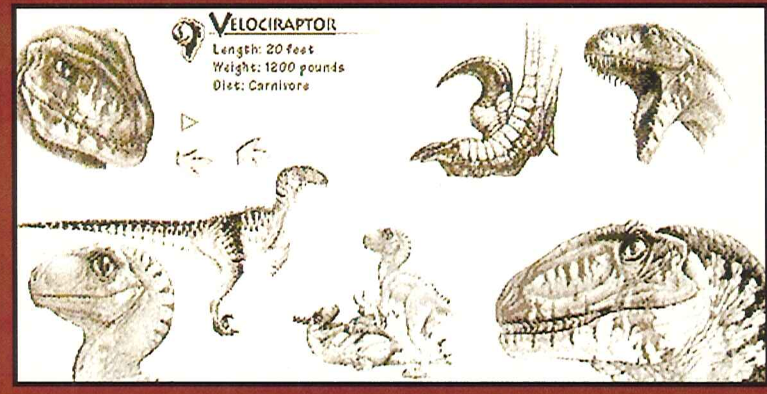












Jurásico auténtico

Este es el mejor «Jurassic Park» que he probado. Ya sólo por su calidad técnica, merece ocupar el primer puesto. Se ha aumentado la paleta de colores, se han usado los más modernos sistemas de audio y se han cuidado los dinosaurios hasta parecer reales.

Pero eso no es lo único bueno que posee este CD. Su sistema de juego, con un crono imparable y un montón de tareas a realizar, envuelve con la misma fuerza que la música. Es emocionante, difícil sin pasarse y muy jugable.

El único punto negativo es que seas de los que prefieren darle al gatillo, y no tengas paciencia para recorrer mil y una veces el mapeado más impresionante que se ha podido ver en Mega CD.

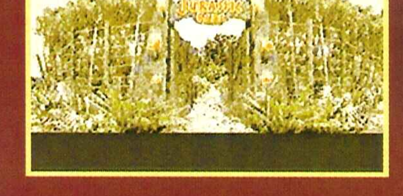
Teniente Ripley





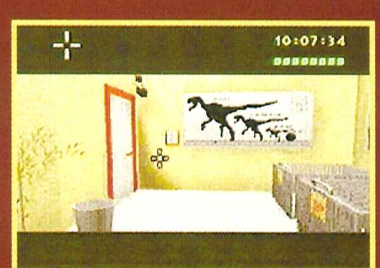


En cualquier rincón del parque pueden ocultarse objetos fundamentales como esta tarjeta de identificación, sin la cual no podrás acceder al Centro de Control.











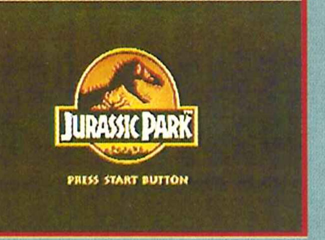


El Q-Sound a todo volumen

El sistema con que se han grabado los efectos sonoros y las melodías de este compacto os hará viajar a través de una auténtica jungla jurásica, con los sobresaltos, la angustia y la emoción que esto supone.

Un par de altavoces junto a la tele y la distancia adecuada crearán una envolvente atmósfera de la que no podréis escapar. Si no contáis con altavoces, bastará con que os pongáis los auriculares; no es lo mismo, pero sigue resultando impresionante.

MEGA CD



AV. GRÁFICA
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 1
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar

Gráficos — 91
Muy buenos. Lo más reseñable es el número de colores en pantalla, los dinosaurios y la perfecta ambientación.

Sonido — 95
Un sonido ambiental perfecto. El sistema Q-Sound conseguirá que mires a tu espalda en más de una ocasión.

Jugabilidad — 92
La complejidad del juego no tiene un referente con su sencillísimo control, lo que dota de gran agilidad al desarrollo de la aventura.

Adicción — 92
Si te gustan los juegos que no son únicamente un mata-mata, no podrás resisitir el encanto de este compacto.

Total — 93
La primera aventura gráfica para Mega CD no podía tener más calidad. Estos son los juegos que merece este formato.

Lo Mejor
• Sin duda, el sobrecogedor sonido y la atmósfera que crea.

Lo Peor
• El acceso a las animaciones es algo lento.



LO MÁS NUEVO

LLEGA AL CIELO DEL BASKET

Estratosférico es un adjetivo que se utiliza para ciertos actos, y, sobre todo, para definir una espectacular jugada de baloncesto, el mate (no confundir con la infusión). Y si hay algo que caracteriza a esta joya jugona, es eso, los mates. Realizados desde diferentes ángulos y posturas, y tan altos que al efectuarlos tanto el balón como el jugador parecen bajar hacia el aro con estalactitas de hielo.

Pero entremos en lo que interesa. Desde que llegó a España «NBA Jam», los corrillos que se formaban en las salas de recreativas en torno a esta máquina han sido habituales. Las noticias que llegaban de EEUU, donde permaneció cinco meses como el mejor juego de recreativas, estaban totalmente justificadas. Se trataba del juego más caliente del momento, superando incluso al «Mortal Kombat» en las listas de éxitos.

Su contenido es simple. Basado en confrontaciones dos contra dos, con «NBA Jam» podrás meterte en las botas de las estrellas de los 27 equipos que componen la mejor liga del mundo. Desde veteranos incombustibles como el céltico Robert Parish o el provocador Bill Laimbeer, hasta las revelaciones de la temporada pasada, como Alonzo Mourning, Christian Laettner y, por supuesto, el "gordo" Barkley, "almirante" Robinson, etc.

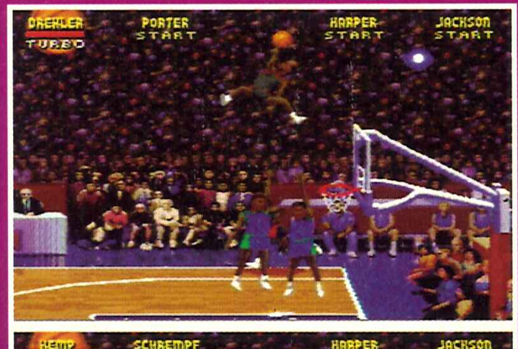
No se trata de jugar eliminatorias por algún título, trofeo o algo por el estilo, sino única y exclusivamente de disputar un partido 2 contra 2 por pura diversión. Eso sí, los torneos los podrás organizar con tus amistades en tu propia casa. Cuantos más os reunáis mejor, pues tiene la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos gracias al Super Multitap de Nintendo.

En cuanto a las opciones, presenta la posibilidad de elegir entre cinco niveles de juego, cinco velocidades de cronómetro diferentes, activar la modalidad de "Relevo" por la cual siempre tendrás el control del jugador de tu equipo que posea el balón, o la de "Ayuda del Ordenador" que aumenta las posibilidades de anotar puntos cuando un conjunto va muy por detrás en el marcador. El partido puede ser "Head to Head", enfrentándote a otro jugador humano, o "Team Game", es decir, dos amigos formando un solo equipo.

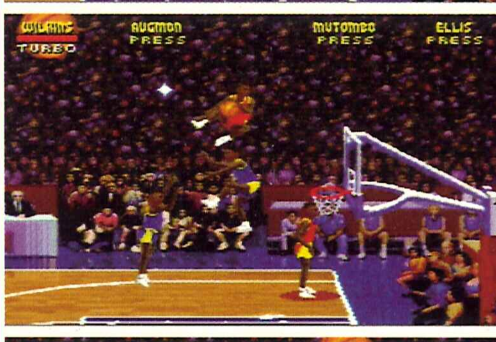
La mecánica del juego tampoco tiene demasiadas complicaciones, utilizándose únicamente tres botones: el de pase, el de tiro, y el turbo (para saltar, en ataque, y robar-empujar, en defensa). Los mates espeluznantes, rasgo característico de «NBA Jam», se realizan pulsando el botón de turbo y el de tiro cuando te acerques al aro. Una jugada nada complicada, pero tan espectacular que saltarás de la silla gritando exclamaciones como ¡GUAUU!, ¡OOOH! y otras por el estilo.

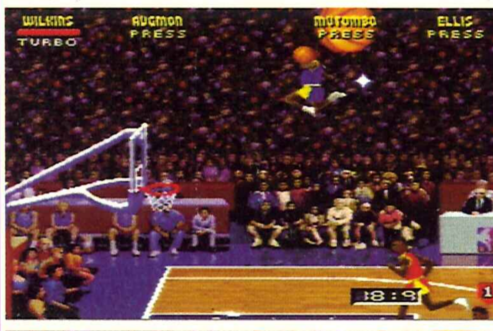
Que ustedes lo disfruten.

CANASTAS DE LUJO Y FANTASÍA





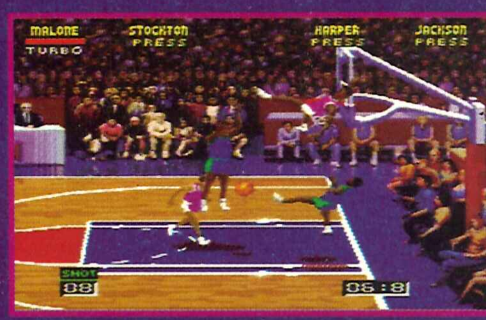














YOU PLAY ON FIRE





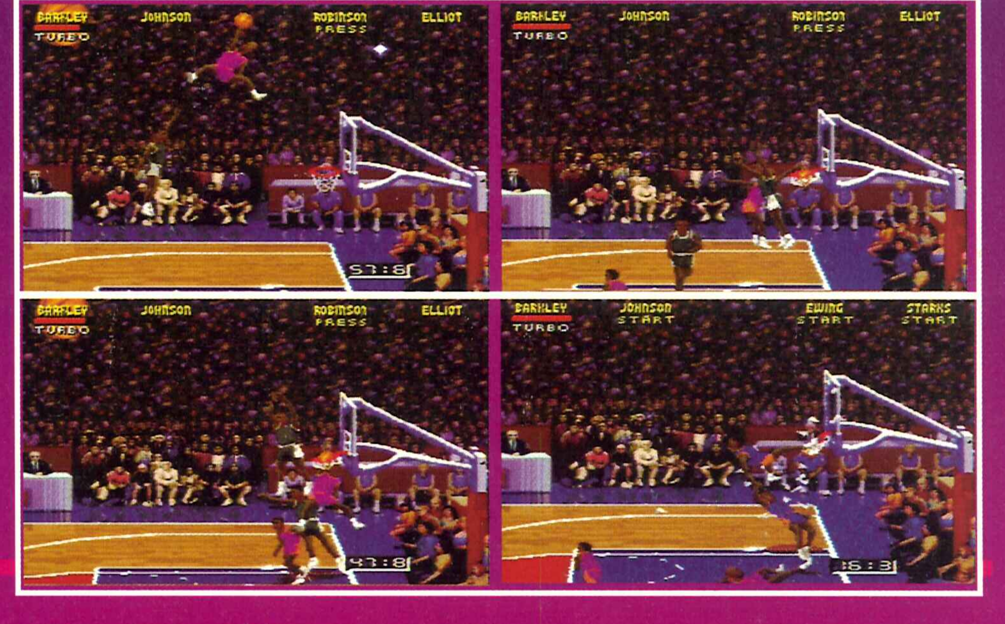








EL GORDO, MÁS BARKLEY QUE NUNCA



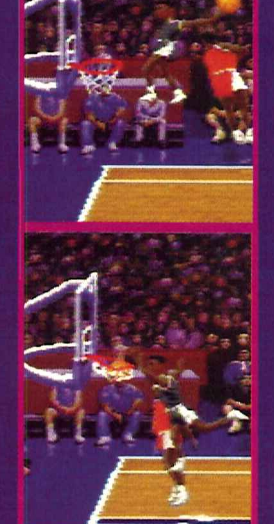
LO MÁS NUEVO



Ésta es una de las jugadas más conseguidas de todo el juego. En el tercer o cuarto período, el aro puede saltar en pedazos, con sonido y todo.



Todos los elementos que aparecen en la cancha están homologados por la NBA, como los aros flexibles que aquí os mostramos.





El circo que se monta alrededor de un partido de la NBA aparece muy bien reflejado en este juego, con flashes de fotos incluidos.



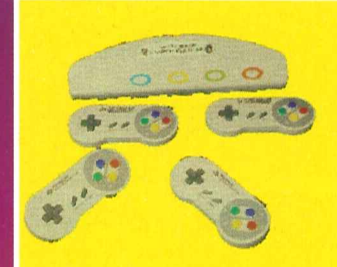


Una jugabilidad cinco metros por encima del aro

Si hay algo que nos mola de la NBA, es la espectacularidad de sus acciones. Y en este don casi mágico, que diferencia a los jugadores de esta liga de las del resto del Mundo, se basa «NBA Jam». Con una jugabilidad tan alta como los mates que realizan estos increíbles saltarines (gracias fundamentalmente a la posibilidad de jugar cuatro consoleros simultáneamente), unos gráficos que reflejan todos los elementos de un partido NBA (parquets brillantes, flashes cuando se realiza un mate, parecido físico con los jugadores reales...), y con una espectacularidad en forma de contundentes mates que hacen temblar toda la pantalla, corriendo el peligro de quebrar el aro en mil pedazos, no me cabe duda del éxito que tendrá este gran juego. Y es que en él, los factores más importantes de un videojuego, jugabilidad y capacidad de diversión, alcanzan niveles de auténtica locura.

Boke

MULTITAP, ELEGIDO JUGADOR MÁS VALIOSO







DIVERSION X 4
ADICCION X 4
NBA JAM X 4

Ya en recreativas, la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos convertía a «NBA Jam» en una fiesta. Ahora, gracias al Supermultitap, esta opción ha sido incluida en la conversión para la 16 bit. Y la jugabilidad que se alcanza es tan alta, que ambos elementos, multitap y «NBA Jam» deberían ir unidos en un mismo lote.

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
ACCLAIM
Iguana Entert.
Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: 0
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 87
El parecido físico de los jugadores está muy logrado y está lleno de detalles de calidad (parquet, flashes...).

Música — 84
Suena en la pantalla de equipos y en la de opciones, así como en el reportaje del medio tiempo.

Sonido FX — 90
El sonido de la canasta al realizar un mate es muy real, así como el del aro cuando cae hecho trizas.

Jugabilidad — 92
Posibilidad de cuatro jugadores, movimientos espectaculares y fáciles de ejecutar... Sensacional.

Adicción — 91
Con todas las cualidades que posee, hay que tener sangre de horchata para que este juego no seduzca.

Total — 91
Partiendo de que sólo guarda ciertas similitudes con el baloncesto "serio", resulta muy espectacular y divertido como pocos.

Lo Mejor
- Esos estratosféricos mates de locura.
- La posibilidad de cuatro jugadores simultáneos con el Super Multitap.

Lo Peor
- Que no esté muy actualizado, ya que jugadores como Shaquille O'Neal brillan por su ausencia.

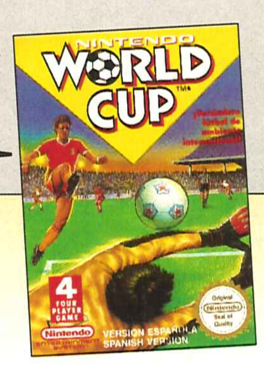
¡ESTA ES TU OCASION!

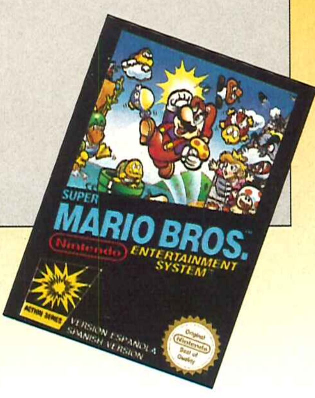
NES CONTROL DECK SET

12.900 PTAS. (IVA INCLUIDO)

TETRIS	6.990 pts.
N.W. CUP	6.990 pts.
S.M. BROS	5.990 pts.
C. DECK	6.900 pts.
VALOR REAL	26.870 pts
PRECIO DEL PACK	12.900

MAS DE UN 50% DE AHORRO



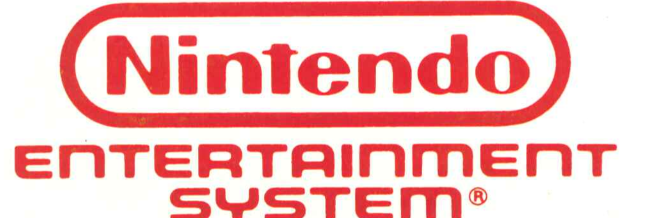








CONTIENE: CONSOLA NES + 1 MANDO + CARTUCHO TRIPLE CON TETRIS™ NINTENDO WORLD CUP™ Y SUPER MARIO BROS™









Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45



COMBATES TERRESTRES

Ahora que nuestros saturados ojos llevan un tiempo acostumbrados a observar la aparición de monótonos simuladores aéreos (que por cierto pasan con más pena que gloria por el universo consolero), es de agradecer que se incluya una nota de originalidad y buen hacer en este género maldito. Y qué modificación más simple, y al mismo tiempo arrolladoramente atractiva, que sustituir los combates aéreos por batallas terrestres. ¿Que cómo? Pues muy sencillo, utilizando como vehículo de guerra un potente y moderno tanque de combate.

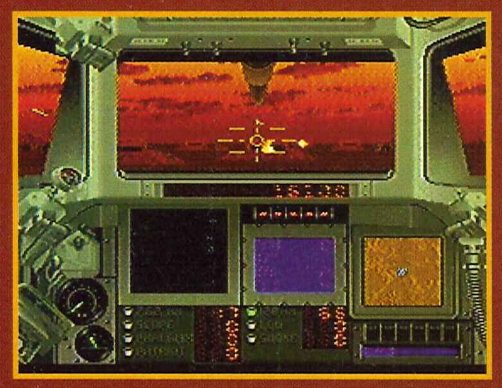
Los que tengáis buena memoria recordaréis la primera parte de este programa, que ya tuvo repercusión en su momento, hace aproximadamente un año. Pues esta segunda entrega sigue los mismos parámetros, pero con una calidad infinitamente superior. El formato de la pantalla es muy similar: una ventana que hace las veces de parte frontal del tanque, desde la que se puede ver todo lo que ocurre en el "exterior", y en cuya parte inferior se sitúan los controles del vehículo.

Pero a partir de aquí comienza el listado de interesantes novedades. El movimiento del transporte se ha mejorado, hasta conseguir un realismo asombroso, y se ha realizado una notable digitalización de todos los vehículos enemigos, que además tienen un tamaño descomunal. Por otra parte, la utilización del Modo 7 permite que la ejecución de las acciones cobren gran espectacularidad y realismo, muy bien apoyadas por la ►

SUPER BATTLETANK 2

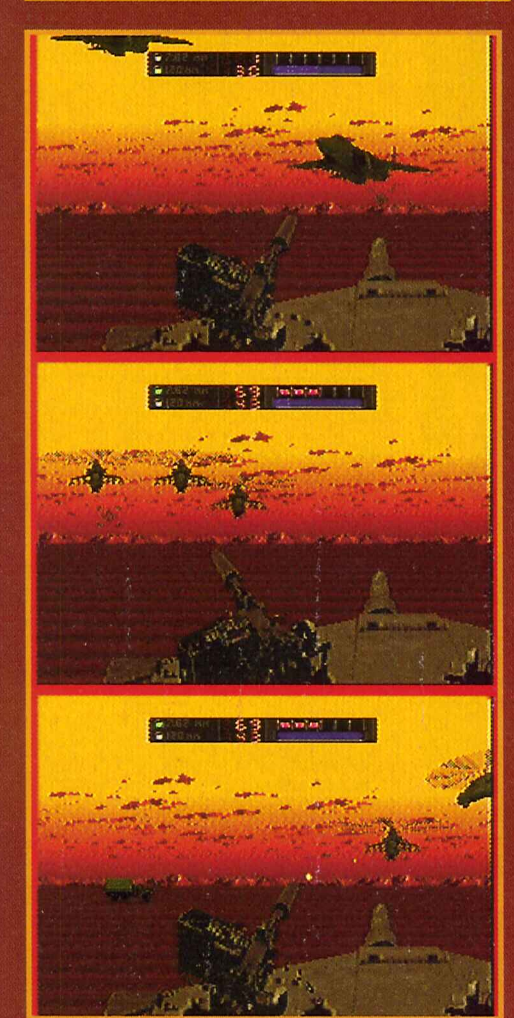








Modo Arcade





El tipo de fases que podéis ver en estas pantallas se intercalan entre las fases de simulador de este «Super BattleTank 2», y constituyen sin duda algunos de los momentos más espectaculares del juego. Como veis, la panorámica desde el interior del tanque ha sido sustituida por una vista exterior. Y es que Absolute ha sabido combinar sabiamente ambos formatos, ofreciendo un mayor dinamismo al juego.

Bien hecho, Absolute

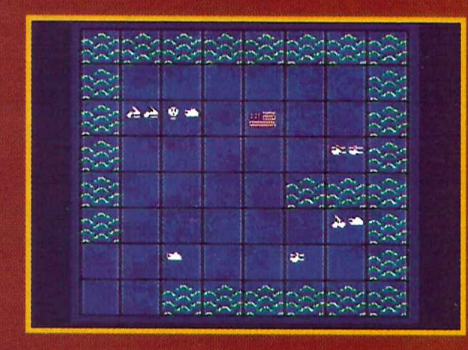
Absolute ha hecho lo mínimo que puede exigírsele a una compañía: mejorar las primeras partes. Con un trabajo francamente bueno, se ha transformado un programa discreto como era «Super Battletank», en un notable juego cuya mayor virtud es el equilibrio que guardan todos y cada uno de sus apartados.

Así, estamos ante un original simulador de gran calidad técnica, que no cae en el aburrimiento típico de algunos juegos de este género. Y ello gracias al interesante desarrollo de sus fases y a detalles como la introducción de algunas zonas tipo arcade.

Lolocop

Armado hasta los dientes

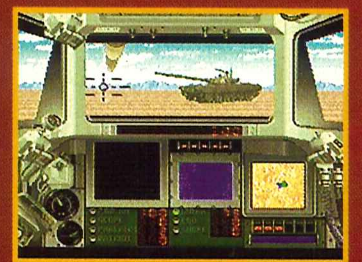
Éstas son todas las armas que vuestro tanque puede utilizar en un momento dado. Sin embargo, vuestro arsenal no estará completo desde el principio del juego, sino que a medida que vayáis superando misiones, tendréis acceso a un tipo de arma diferente.

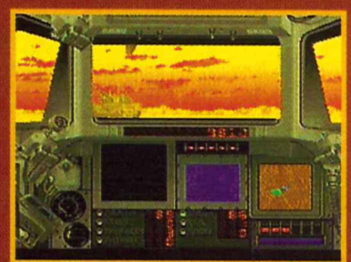




Battletank te ofrece la posibilidad de ponerte a los mandos de una máquina de combate. Pero esta vez no se trata de una aeronave, sino de un potente tanque.



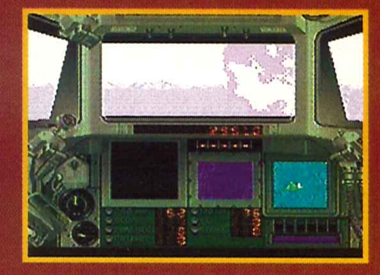




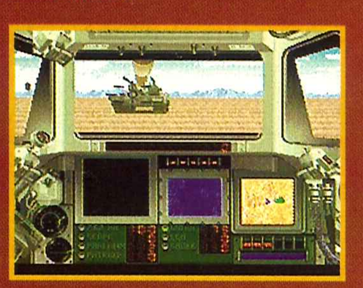
contundencia del sonido.

Sin embargo, la novedad más interesante es la introducción de unas cuantas fases, en las que se deja de lado el formato simulador y se pasa directamente al arcade más salvaje, aprovechando la vista exterior del tanque. Esta circunstancia ofrece mayor variedad a un desarrollo en el que el objetivo no se limita a acabar con todos los enemigos que salgan al paso, sino que se ofrecen diversas y originales posibilidades.

Todo está listo para vivir una intensa batalla desde el interior de un tanque a prueba de expertos. ¿Eres uno de ellos?







SUPER NINTENDO



SIMULADOR
ABSOLUTE
Absolute

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 16
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos 86
Un buen catálogo de imágenes digitalizadas, con sprites de gran tamaño. Destacan las fases arcade.

Música 80
No es un aspecto muy destacable, pero no desentona con el nivel del juego y está bien elegida.

Sonido FX 87
El peculiar sonido de la batalla está perfectamente recogido en todas sus facetas.

Jugabilidad 85
No hay ningún problema en hacerse con el control del tanque, ni es imposible derrotar a los enemigos.

Adicción 83
Aunque no seáis los mayores fans de este género, aquí tendréis juego para rato.

Total 85
Una buena demostración de cómo hacer un simulador original, divertido y de gran calidad técnica.

Lo Mejor
- La mejora en cuanto a calidad técnica con respecto a la primera parte.
- Que es un simulador divertido.

Lo Peor
- Si odiáis los simuladores, no es aconsejable.

Acaba tu colección de los largometrajes

DRAGON BALL Z
LAS PELÍCULAS



Descubre la verdadera fuerza de SON GOKU!!



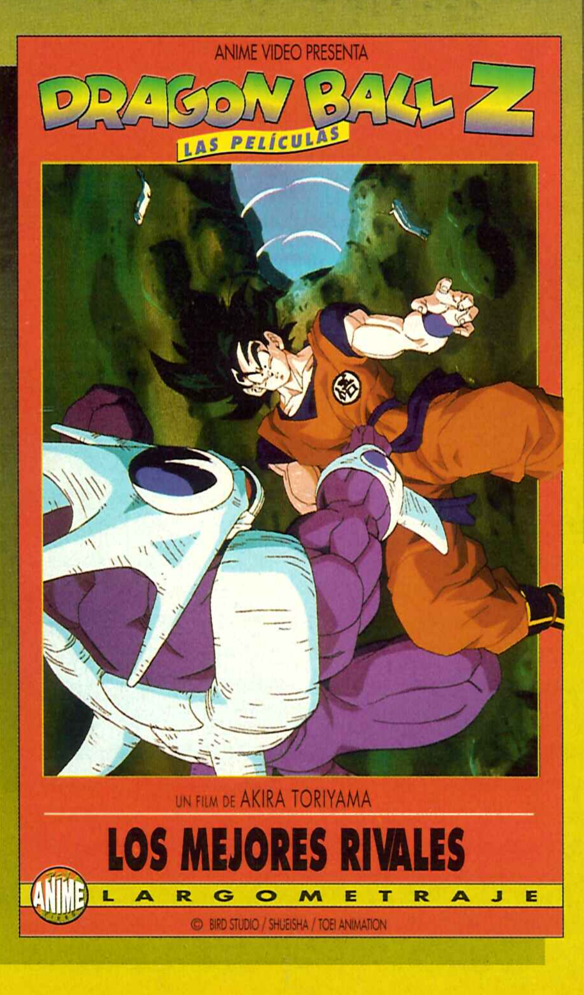
Por fin en video!!

Hasta hace poco sólo conocías la serie de TV. Ahora ya has descubierto la verdadera historia:

3 Largometrajes "DRAGON BALL"
6 Largometrajes "DRAGON BALL Z"

Un total de 9 películas que constituyen la filmografía completa "DRAGON BALL" de AKIRA TORIYAMA.

NO LAS DEJES ESCAPAR!



Este mes de marzo, las dos últimas entregas de tus películas favoritas.

P.V.P. 1.995 .-pts. Cada una

Lanzamiento de marzo:

- LOS MEJORES RIVALES
  Disponible a partir del 9 de marzo
- GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA
  Disponible a partir del 23 de marzo

© BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION

Los encontrarás en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.

Los otros títulos editados de la colección:

1. LA LEYENDA DEL DRAGON XERON
2. LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL
3. AVENTURA MISTICA
4. GARLICK JUNIOR INMORTAL
5. EL MAS FUERTE DEL MUNDO
6. EL SUPER GUERRERO SON GOKU
7. LA SUPER BATALLA

Cómic editado por PLANETA de AGOSTINI

O&C/Valdemar



El futuro ya está aquí!!

Nueva Dirección: ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L., La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 99 - Fax (93) 219 10 17

LO MÁS NUEVO

LA SAGA DE SIMON





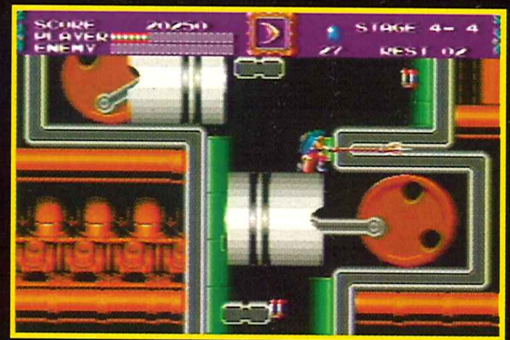


Como bien sabéis, «Castlevania» era hasta ahora uno de los títulos emblemáticos de la factoría Nintendo. Los formatos NES, Super NES y Game Boy habían sido los únicos en disfrutar de las intensas aventuras de Simon en los dominios de Drácula. Pero por suerte las cosas cambian, y últimamente estamos acostumbrados a ver cómo cada vez quedan menos juegos como fichajes exclusivos de una consola u otra. Y éste es el caso de Castlevania, que después de su anunciado traslado llega por fin a Mega Drive con una buena cantidad de cambios.

Incluso el protagonista ha cambiado. Simon, el mata-vampiros por excelencia, deja paso a dos nuevos personajes (son supuestamente sus sobrinos) que de esta manera cogen el relevo del héroe en su misión de enfrentarse a las huestes del mal. El argumento del juego también ha abierto fronteras. A Drácula ya lo había matado una y mil veces Simon, por lo que había que buscar un nuevo reto para sus herederos. La solución aparece en forma de seguidora del diablo que quiere resucitar a su señor, para lo cual tiene que recorrer Europa buscando los arcanos objetos imprescindibles para la ceremonia.

De este modo, los nuevos héroes tendrán una aventura distinta y con aires menos viciados que los manidos entresijos del castillo de los Cárpatos. La hermosa Elizabeth y sus criaturas infernales se convierten en los rivales ideales de Eric y John, que armados y entrenados pretenden defender la memoria de su tío frente a ➤











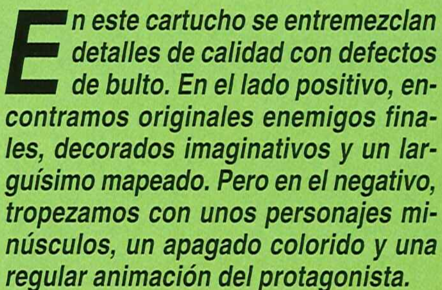


Fiel a la tradición, Castlevania te arrastrará por exóticos parajes enfrentándote a monstruosos y legendarios seres en una perfecta mezcla de acción y plataformas.



En los enemigos finales es donde más se ha esforzado Konami. Su originalidad y técnica demuestra lo que se podía lograr con este cartucho; el resto sabe a menos.

Cal y arena



En este cartucho se entremezclan detalles de calidad con defectos de bulto. En el lado positivo, encontramos originales enemigos finales, decorados imaginativos y un larguísimo mapeado. Pero en el negativo, tropezamos con unos personajes minúsculos, un apagado colorido y una regular animación del protagonista.

A pesar de que la jugabilidad es alta, pierde efectividad desde el momento en que el color del decorado confunde o la incompetencia del personaje impide lanzar el látigo en la dirección correcta. Una lástima, porque se trata de un juego completo y divertido, que podía haber sido genial.

Teniente Ripley















En esta ocasión no habrá que luchar por acabar con la vida del conde Drácula, sino por evitar que sus seguidores le resuciten.









cualquier intento de devolver la vida a Drácula.

Tu papel en la aventura será simple. Manejando a cualquiera de los personajes, deberás recorrer los parajes más tenebrosos de Europa, enfrentándote a criaturas tan legendarias como el minotauro y tan espantosas como la momia. Y entre tanto paisaje tenebroso, la Torre de Pisa, el Panteón y los campos de concentración nazis ponen la nota de originalidad y color con sus recovecos y sorpresas.

Los escenarios rotan, el scroll avanza inexorable y los enemigos finales demuestran una fantástica imaginación... la aventura está servida. Sobre todo, si eres un intrépido mata-vampiros que no teme a los retos difíciles, y al que le gusta recorrer enormes mapeados llenos de sorpresas.





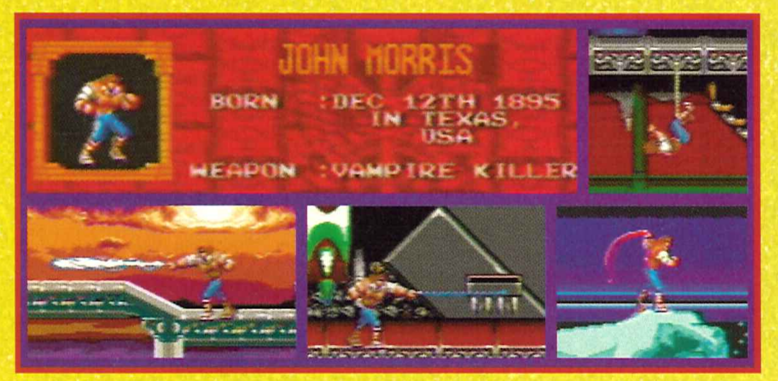
Tus héroes

*- **John Morris:** De gran parecido con su tío Simon, este americano esgrime el látigo frente a sus enemigos. Por desgracia, sus movimientos son limitados y su arma no lanza ataques en todas las direcciones. Es, con diferencia, el peor de los dos sobrinos.*

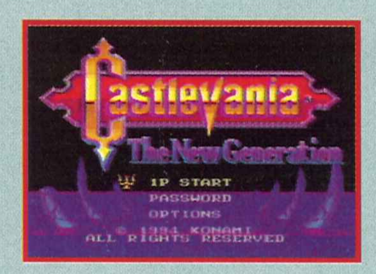
*- **Eric:** A pesar de su nombre, este muchachote es un segoviano de pura cepa. Utiliza una poderosa lanza que gira en todas las direcciones, por lo que resulta muy efectiva contra cualquier criatura. Y su potente salto de pértiga le permite acceder a lugares vetados para su primo John.*

No lo dudes, es el matavampiros del futuro.





MEGA DRIVE



ARCADE
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 83
Algunos decorados son espectaculares, pero eso no basta para ocultar otros defectos técnicos.

Música — 82
Variadas melodías, con la justa nota de tenebrismo y el ritmo perfecto para acompañar la acción.

Sonido FX — 80
La espectacularidad de algunos efectos contrasta con la simpleza y falta de contundencia de otros.

Jugabilidad — 84
El control de los personajes es muy diverso. Mientras unos son manejables, otros plantean problemas.

Adicción — 85
La amplia longitud de las fases, su elevada dificultad y los passwords garantizan juego para rato.

Total — 83
Un buen arcade plataformero, pero que no brilla a la altura que se podría esperar de su nombre.

Lo Mejor
- La espectacularidad de algunas fases.
- La originalidad de ciertos enemigos y decorados.
- Tener dos personajes a elegir.

Lo Peor
- El tamaño mini de los protagonistas.
- Las fases en que el escenario "se come" al personaje.
- Un aviso: es realmente difícil.

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
• MEGA DRIVE •
Trucos y ayudas
▸ Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
▸ Cientos de claves para jugar con ventaja
▸ Más de 500 pantallas a todo color
▸ Desvelamos todos los secretos
▸ 50 megajuegos de Sega
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

• Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
• Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!



P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:........................ Provincia:....................
Código Postal:.................. Teléfono:....................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

HC Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad: ______________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

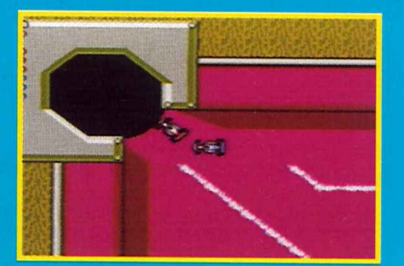
Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes, 28700 Madrid

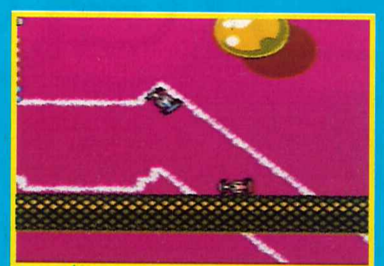
LO MÁS NUEVO

SEGA MASTER SYSTEM

MICROMACHINES







AQUELLOS CHALADOS EN SUS PEQUEÑOS CACHARROS

Jugar con los pequeños Micromachines puede significar una tarde más que entretenida. Para ello, basta con pintar con tiza una pista sobre cualquier superficie, llenarla de obstáculos y ponerse a jugar a las carreras. Lástima que la idea no sea original y ya se le haya ocurrido antes a Codemaster. ¿Recordáis «Micromachines» de Mega Drive? Sí, ese cartucho lleno de diversión y plagadito de sorpresas en el que competían los bólidos más increíbles. Pues si tienes una Master estás de enhorabuena, porque ahora tendrás la oportunidad de cargarlo en tu consola.

Y esta versión no desmerece en nada a la de 16 bits. Tiene una opción para dos jugadores que hará saltar chispas del pad, ocho vehículos a elegir y un montón de circuitos alucinantes que se le podían haber ocurrido a un imaginativo chaval de seis años. Una mesa de billar, la bañera, el jardín y hasta la mesa de la cocina (con cereales incluidos) funcionan como perfectas pistas de pruebas para estos veloces vehículos. Usando vuestra pericia, tendréis que sortear las trampas más feroces que hayáis imaginado nunca: pegamento, bolas de billar, naranjas, patitos de goma...

En una palabra, el más original y alucinante juego de coches que haya visto nunca tu Master: diversión garantizada.



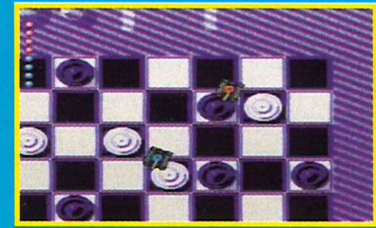
Enormes Micro-vehículos

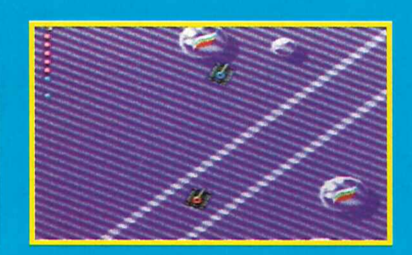
Este «Micromachines» es uno de los cartuchos más divertidos que puedes regalar a tu Master. Divertido por su vibrante opción de dos jugadores, por el diseño de las pistas y por lo variado de los vehículos. Divertido como sólo un juego sencillo sabe ser. Nada de complicaciones ni de enrevesadas instrucciones.

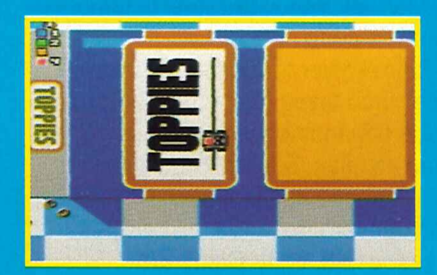
«Micromachines» está pensado para divertir sin más, y por mucho que pase el tiempo (de hecho la idea no es nada nueva) seguirá divirtiendo con la misma intensidad. Si te gustan las carreras, los coches y la originalidad, no lo dudes: «Micromachines» es tu cartucho.

Teniente Ripley







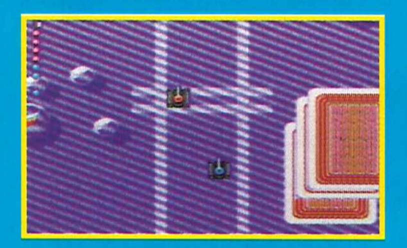


Si deseas disputar una carrera de coches en el jardín, el salón o en tu propia cocina, ésta es la oportunidad de tu vida.

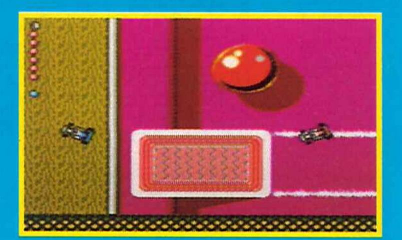














MASTER SYSTEM



DEPORTIVO
CODEMASTER
Codemaster

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: Campeonato
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 4

Gráficos — 89
Algún parpadeo pone la nota negativa a unos gráficos llenos de color, simpatía y buena definición.

Música — 87
Las melodías, rápidas y ágiles, son el acompañamiento ideal para este trepidante cartucho.

Sonido FX — 86
Correctos y apropiados, cumplen su misión de ambientar, además de poner la nota de humor.

Jugabilidad — 91
Tan divertido y sencillo como jugar a los coches tirado en el suelo sin que los padres pongan peros.

Adicción — 90
Al permitir dos jugadores simultáneos, te puedes imaginar lo adictivo que es. Pero espera a jugar solo...

Total — 90
Uno de los mejores juegos para Master que han salido últimamente, tanto por técnica como (sobre todo) por opciones de diversión.

Lo Mejor
- Su originalidad y adictivo desarrollo.

Lo Peor
- Que los coches no te gusten: te perderías un gran cartucho.

LO MÁS NUEVO

NINTENDO GAME BOY

¡ÁNDELE, ÁNDELE! ¡ARRIBA, ARRIBA!

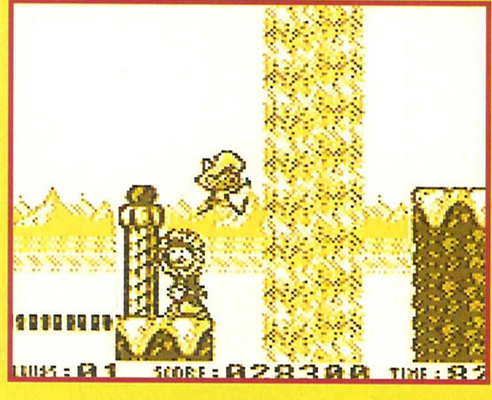
Speedy Gonzales

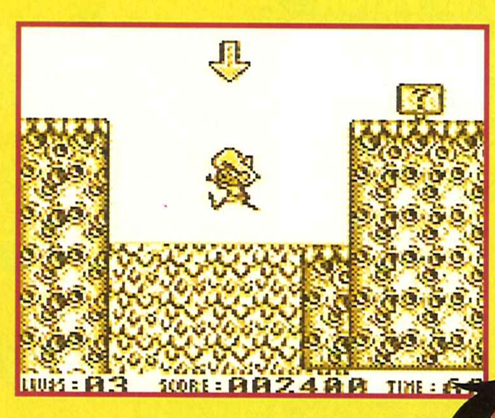
El Rey Rata, la rata más rata de todas las ratas, ha secuestrado a todos los roedores amigos de Speedy Gonzales, y los ha encerrado en las profundidades de su castillo. Así que el mejicano, que presume de ser el ratón más rápido del mundo, deberá recorrer seis parajes de los más exótico para intentar rescatarlos.

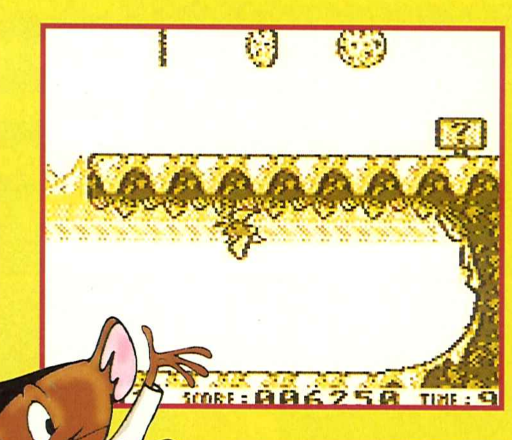
En la Tierra de Hielo, Speedy encontrará bloques que se derriten, temibles esquimales y afilados carámbanos. Si logra salir ileso de allí y derrotar finalmente a una gigantesca morsa, pasará a sufrir las elevadas temperaturas de un típico poblado mejicano. Después, tendrá que atravesar un peligroso bosque, sufrir las inclemencias del desierto y corretear por el campo esquivando abejas, mariquitas y peces "caníbales".

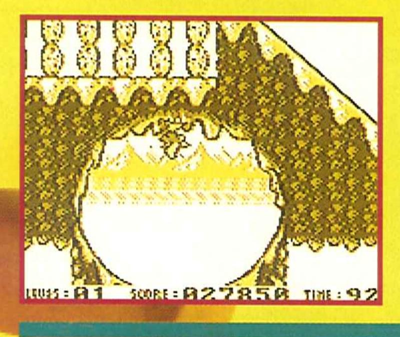
Si por el camino Speedy recoge todo el queso que encuentre, ganará puntos extra. Además, en cada fase encontrará ciertos objetos y animales que le ayudarán a finalizar cada nivel. Es el caso de muelles, ventiladores, ladrillos que trasladan plataformas, pingüinos con los que podrá rebotar o bloques flotantes. También resultará de enorme valía hallar los interruptores marcados con un interrogante, que aparte de funcionar como punto de partida en caso de perder una vida, abrirán el camino del veloz ratón hacia el final de cada nivel.

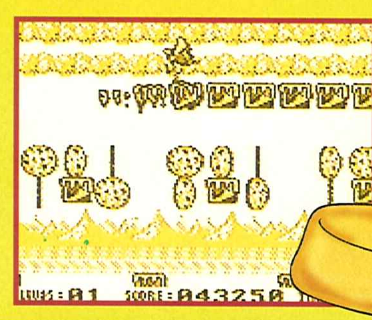
Por fin, una vez que logre salvar todos los obstáculos que encontrará en estas cinco fases (cada una compuesta por cuatro niveles) y acabe con los secuaces que le esperan al final de cada una de ellas, Speedy Gonzales viajará a la Isla del Queso para enfrentarse al mismísimo Rey Rata. ¿Podrá Speedy salir con éxito del desafío más quesero de todos los tiempos? ¿Acabará aplastado como una pobre rata? La respuesta, en tu Game Boy.

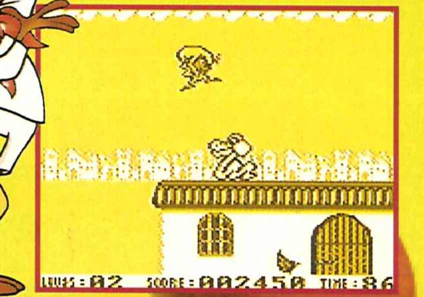










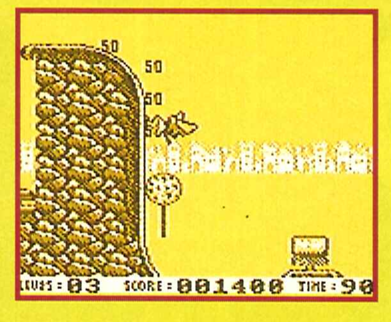


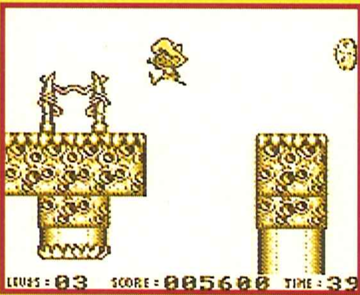
A la velocidad del rayo

Si alguna característica puede definir este cartucho de Sunsoft, es la rapidez. Speedy Gonzales es el ratón más rápido de la Warner, y su paso por la portátil de Nintendo deja tras de sí una polvareda que no puede pasar desapercibida. Especialmente tratándose de un juego pensado para toda la familia, que hará las delicias de los más pequeños y, por supuesto, de los plataformeros.

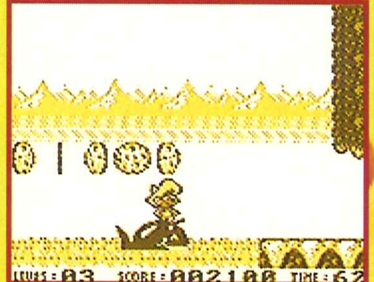
En el apartado técnico, una buena calidad gráfica acompaña las velocidades de vértigo que alcanza el protagonista. Y ello viene aderezado con un nivel de dificultad correcto y una considerable jugabilidad. Eso sí, con un poco de maña y utilizando los passwords, también os lo acabaréis con excesiva rapidez.

Cruela de Vil

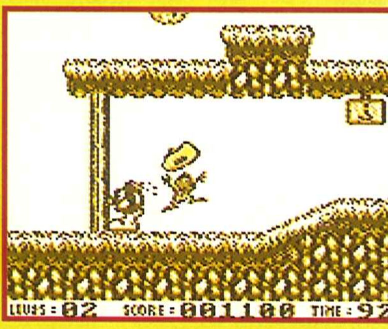




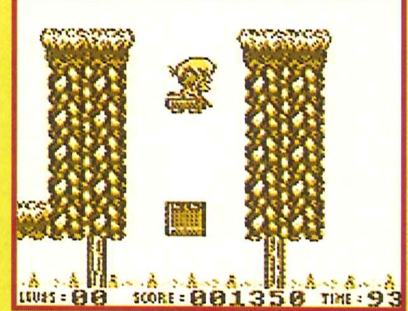






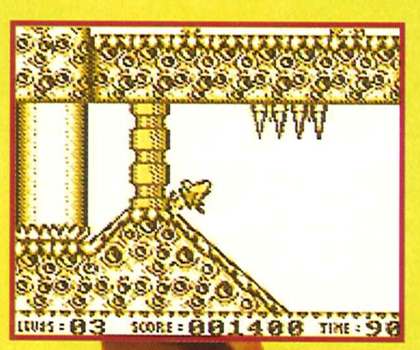


Rápido como una centella, listo como el hambre, Speedy Gonzales llega a la Game Boy para demostrar lo que puede ser capaz de hacer un pequeño ratón.

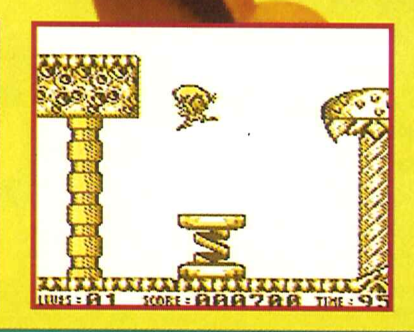












GAME BOY



PLATAFORMAS
SUNSOFT
Sunsoft
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 80
Correctamente realizados, con un rapidísimo y suave scroll, y un pequeño pero buen sprite de Speedy.

Música — 79
Cada fase posee su banda sonora, formada por animadas melodías agradables de escuchar.

Sonido FX — 60
No abundan (el juego tampoco requiere más) y se limitan a cumplir su cometido de forma regular.

Jugabilidad — 78
Muchos saltos "a ciegas" que se compensan por la manejabilidad de Speedy, incluso estando en el aire.

Adicción — 83
A poco que os gusten los dibujos animados, el afán por derrotar al Rey Rata os llevará a no dejar el juego.

Total — 80
Una buena conversión de las "melodías animadas de ayer y hoy" que, una vez más, nos ofrece la compañía Sunsoft.

Lo Mejor
- El protagonista, algo ya habitual en este tipo de cartuchos.
- La velocidad que alcanza el juego.

Lo Peor
- Que Speedy sólo pueda eliminar a los jefes finales y al Rey Rata.
- Con cierta práctica, el juego resultará demasiado fácil para los más hábiles.





The adventures of Dr. Franken

Tras los últimos experimentos, nuestro "monstruoso" amigo Franky se encuentra muy fatigado, por lo que ha decidido tomarse unas merecidas vacaciones en la ciudad de los rascacielos. Y por supuesto, ha invitado a su lugar de reposo a la bella (para él) Bitsy. Lástima que la chica haya olvidado el pasaporte, y Franky no haya encontrado mejor solución que desmontarla y enviarla junto a su equipaje. Así que tirando de llave inglesa, bisturí y "3 en 1", ha desarmado a su querida Bitsy, la ha embalado y la ha mandado a Nueva York. Pero para colmo de males, el avión de la compañía Transilvanian Post ha extraviado los paquetes que contenían las distintas partes de la novia de Franky, remitiéndola a veinte zonas distintas del planeta.

Ante tan terrible eventualidad, este remix de hombre deberá viajar a esos veinte lugares y encontrar los cuatro trozos en que la robot ha sido fragmentada. Cada una de estas zonas resultará totalmente reconocible, ya que tanto las plataformas como los paisajes de fondo están inspirados en la arquitectura y naturaleza de veinte países diferentes.

Pero el remate a este tomate será la hostilidad que mostrarán sus habitantes, a los que no tendrá más remedio que eliminar con su eficaz patadón, ya sea vertical o de vuelta completa. Y por si la búsqueda no fuera bastante difícil por sí sola, debe completar cada fase dentro de un tiempo marcado (cinco, cuatro o tres minutos).

Como inestimable ayuda, Franky encontrará diversos items que le rellenarán la barra de energía (baterías pequeñas o grandes), aumentarán su rayo paralizante (botellas de oxígeno), le darán disparos (barriles de calavera), le proporcionarán 30 segundos de invencibilidad (escudo), aumentarán la potencia de su salto o le obsequiarán con una vida extra (ítem 1 UP). Además, cuatro de las veinte fases de que consta el juego son de bonus, y en ellas, Franky podrá fortalecer su salud.

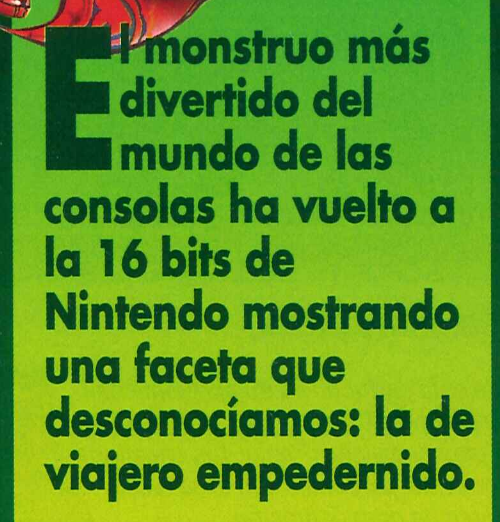
Y no dudes que le hará falta. Porque completar la aventura a la vez que se recorre el mundo entero es una tarea de monstruos.

NINTENDO SUPER NINTENDO

LA VUELTA AL MUNDO DEL DR. FRANKEN







El monstruo más divertido del mundo de las consolas ha vuelto a la 16 bits de Nintendo mostrando una faceta que desconocíamos: la de viajero empedernido.











Una vida menos... y una sonrisa

Uno de los aspectos más destacados de «Las Aventuras del Dr. Frankenstein» es su sentido del humor. Y si no lo crees, mira estos ejemplos. Cuando Franky pierde una vida, por culpa evidentemente del jugador, le mira con la cara más grande de lo normal y le hace una burla, como diciéndole "Ten cuidado, que no me maten más veces".
En otro momento de la partida, al recibir un impacto o caer en zonas de lava ardiendo, se le transforma la cara y los ojos se le ponen saltones, como si se le fueran a salir de las órbitas.
Así, se suaviza el enfado del jugador al perder una vida, y ¡a divertirse!, que es de lo que se trata.











LO MÁS NUEVO



No hay mejor ayuda para un viajero que atraviesa un país desconocido que un plano con la ruta a seguir. Y voilá. Gracias a este mapa de la zona, Frankie podrá moverse por todas partes como Pedro por su casa.





Monstruosamente bueno



El primer aspecto que salta a la vista de este cartucho es su excelente calidad gráfica. Pero no es el único. El scroll es múltiple y presenta varios planos, los paisajes están acorde con el país que visite Franky, los enemigos son originales y muy variados, las animaciones del personaje son excelentes, y todo ello con una completa paleta de colores de gran definición.

La jugabilidad, con la opción de dos jugadores no simultáneos, es otro de sus puntos más reseñables, a pesar de que en un primer momento cueste hacerse con los escasos movimientos del protagonista. Y el planteamiento del juego, con cuatro porciones de un objeto que hay que buscar contrarreloj, puede resultar algo difícil, pero a la vez muy divertido. En fin, un programa tan sólido y bien acabado como el propio monstruo del Dr. Frankenstein.

Boke

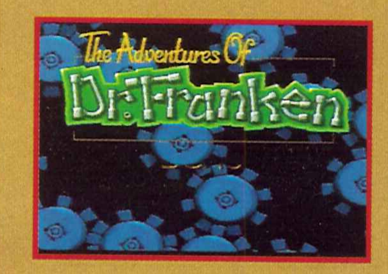








SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
NINTENDO
Elite

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 20
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 87
Escenarios y enemigos variados, bien acabados y con una definición y colorido excelentes.

Música — 82
Correcta y sin estridencias, no desmerece en exceso del resto de los apartados del cartucho.

Sonido FX — 84
El grito de Franky cuando recibe un impacto y el sonido al recoger un ítem es lo más brillante.

Jugabilidad — 86
Eliminando enemigos y buscando objetos la jugabilidad está más que garantizada.

Adicción — 88
Alcanza niveles muy altos, por la curiosidad de visitar nuevos lugares con nuestro amigo Franky.

Total — 86
Un cartucho de plataformas muy completo, con elevada jugabilidad y un acabado final como debe tener todo juego que se precie.

Lo Mejor
- La extensión del juego.
- Esa dificultad exacta para que haya aventuras durante mucho tiempo.
- El sentido del humor de Franky.

Lo Peor
- La música podía estar más presente durante la partida.
- A veces el monstruo resulta un poco torpe.

¡Ha llegado tu hora!



Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!





Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!

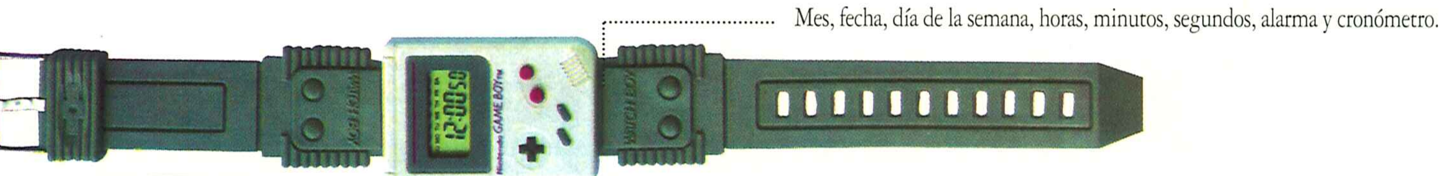


Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!

Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.



2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!

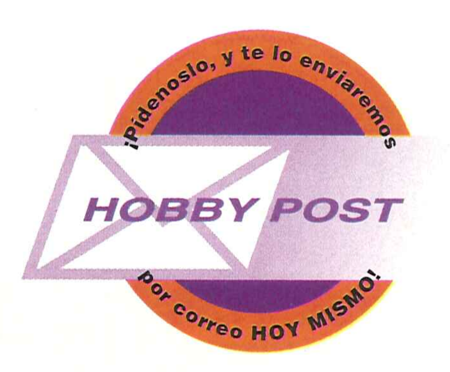
Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.



¡Nuevo en España!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear..........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

HC

NOMBRE..APELLIDOS..

DOMICILIO..LOCALIDAD..PROVINCIA..........................

CODIGO POSTAL (imprescindible).. TELEFONO..

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta..

Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:



SEGA MEGA DRIVE

¿DÓNDE ESTÁN LOS ADDAMS?



Los Addams constituyen una de las familias más excéntricas del Universo. Pero como veréis, hasta los más raros tienen enemigos, y más cuando corre el rumor de que en su mansión se esconde un fabuloso tesoro.

El caso es que al llegar a casa, Gómez Addams se encuentra con un panorama desolador. Su esposa Morticia, los niños, la abuela y el resto de la familia han desaparecido sin dejar ni rastro. Así que ante tal desastre, al responsable padre de familia no le quedará más remedio que explorar el caserón familiar en busca de sus seres queridos.

Fantasmas, zombies, arañas gigantescas y agresivos pinchos de cocina son algunos de los personajes que conforman un terrorífico universo de enemigos dispuestos a acabar con Gómez. Pero él cuenta con una extraordinaria habilidad para saltar por encima suyo, y de este modo dejarlos fuera de combate. Además, encontrará diversos items que harán menos terrorífica su aventura: unas zapatillas de deporte que le permitirán ganar velocidad, un casco con hélice para realizar cortos vuelos, espadas y pelotas que podrá utilizar como armas, y vidas extra que aumentarán sus oportunidades de rescatar a su adorada familia.

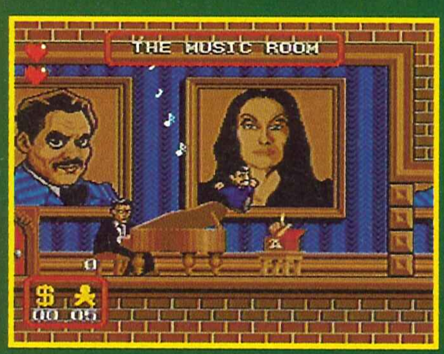
Si tienes corazón, ayuda a Gómez a reunir de nuevo a todos los Addams. Porque esta familia, aunque un poco extraña, es tan entrañable que no debería desaparecer jamás.

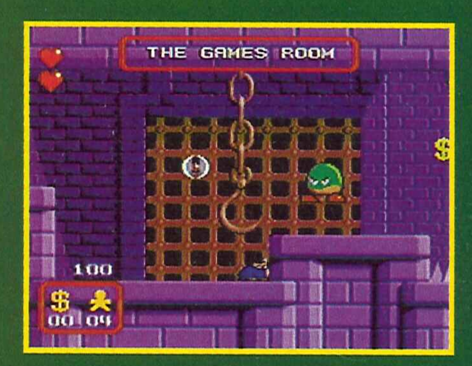














Terrorífica diversión

La carismática familia Addams aparece en Mega Drive con todo su esplendor. «The Addams Family» es un gran juego, tanto por sus características como por su extensión, ya que está compuesto de multitud de fases nada fáciles, que enganchan desde el primer momento.

Por si fuera poco, los gráficos tienen una gran calidad y consiguen recrear estupendamente el entorno de los Addams. En fin, un juego de plataformeo puro, atractivo y divertido cien por cien.

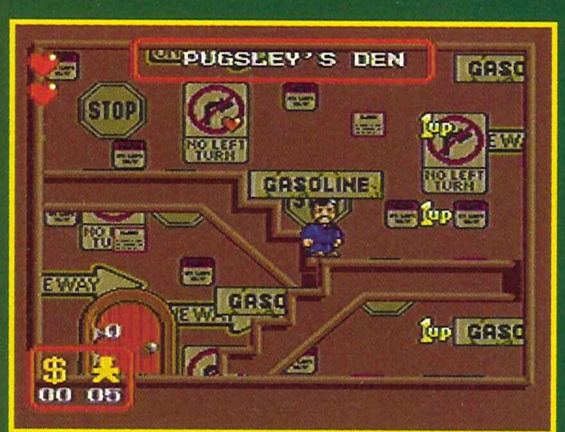
Cruela de Vil







ADDAMS RESIDENCE

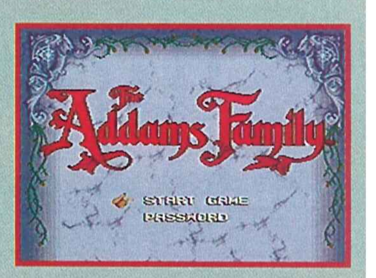


La mansión de los Addams se convierte en una caja de sorpresas cuando Gómez tiene que encontrar a su familia.



Cada puerta conduce a un laberinto donde se esconden enemigos, items y fases ocultas que Gómez deberá investigar.

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
ACCLAIM
Ocean
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 14
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — **84**
Gracias a la gran extensión del juego, destaca la variedad de escenarios y la suavidad del scroll.

Música — **83**
La pegadiza banda sonora de la película os acompañará a lo largo de vuestro recorrido.

Sonido FX — **74**
Los efectos sonoros se limitan a recrear los saltos de Gómez sobre sus enemigos y poca cosa más.

Jugabilidad — **90**
Un sencillísimo control para un juego que requiere habilidad en el salto y a la hora de esquivar enemigos.

Adicción — **89**
Los avatares de Gómez Addams tienen todos los ingredientes para enganchar sin remedio.

Total — **85**
La familia Addams se pasea por los 16 bits de Sega con toda la grandiosidad y el macabro humor que les caracteriza.

Lo Mejor
- La facilidad de manejo del juego.
- Su gran número de fases y niveles.
- La recreación del universo de los Addams.

Lo Peor
- Se echa de menos que Gómez no sea capaz de realizar más movimientos.



TOP GEAR 2

TU COCHE, TU JUEGO

Sesenta y cuatro circuitos localizados en dieciséis países diferentes, opción para dos jugadores simultáneos, velocidad a prueba de pilotos expertos, máxima espectacularidad y posibilidad de mejorar la mecánica de tu vehículo. Ésta es la carta de presentación de «Top Gear 2».

A los mandos de tu brillante bólido, y antes de iniciar cada carrera, habrás de elegir las condiciones climatológicas en que ésta se desarrollará, la longitud del circuito, y el número de vueltas a completar. Posteriormente, accederás a la modalidad de Configuración del Coche, uno de los mayores aciertos de este programa. Allí, y dependiendo del dinero que hayas ganado en pruebas anteriores, podrás mejorar la mecánica de tu "bala terrestre": el motor, la caja de cambios, los neumáticos... Cada uno de estos elementos tiene tres modelos distintos con diferentes precios, excepto el cambio de pintura de tu bólido, que es totalmente gratuito.

Por otro lado, y aparte de la opción para dos jugadores simultáneos, podrás escoger entre tres niveles de dificultad, cambio de marchas manual o automático, ver la velocidad reflejada en millas o en kilómetros por hora, y configurar el panel de control de cinco maneras distintas Todo esto puede dar una idea de la amplia extensión de este juego.

Pero este comentario quedaría incompleto si no mencionamos el especial cuidado que han tenido los chicos de Kemco en el diseño de los fondos de los circuitos, resaltando los elementos arquitectónicos o paisajísticos más característicos del país en que se desarrolla la carrera. Ver el estanque del Retiro en Madrid o el gran palacio Taj Mahjal en la India, funciona como estímulo adicional para todos los que ya de por sí posee el cartucho.

Además, las condiciones atmosféricas que te irás encontrando en los diversos circuitos van a ser evidentemente variables. En zonas como Suiza o Escandinavia sufrirás copiosas nevadas, la lluvia te sorprenderá en Irlanda, y la niebla o la oscuridad de la noche supondrán otros factores a tener en cuenta en algún que otro circuito. Estas variaciones climáticas proporcionarán un toque más de realismo a esta trepidante aventura.

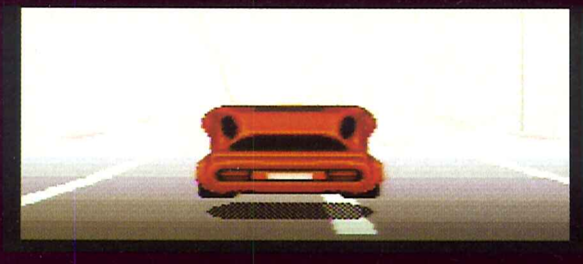




SUPER NINTENDO



VELOCIDAD
GREMLIN
Kemco
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 64 circuitos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8













Gracias a «Top Gear 2» podrás saber de una vez por todas lo que es velocidad y espectáculo a los mandos de un potente vehículo.





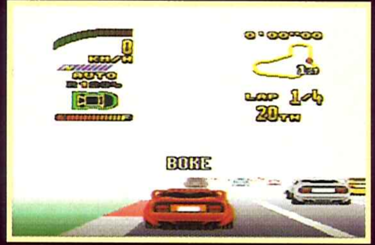


El más Top

Tras el paso de un torbellino en forma de cartucho llamado «Nigell Mansell's World Championship» por la 16 bit de Nintendo, que dejó mis retinas rebosantes de velocidad y suaves rotaciones Modo 7, era difícil esperar otro cartucho igual. Sin embargo, aquí está. Con una perfecta sensación de velocidad, que aumenta progresivamente al elevar el nivel de dificultad y la potencia del motor, una respuesta correcta del vehículo al control pad y unos circuitos variados (las distintas condiciones atmosféricas son una genialidad y los cambios de rasante tan reales que se te encogerá el estómago), «Top Gear 2» es uno de los mejores juegos de velocidad para este soporte. Y además, en la opción para dos jugadores mantiene intactas todas sus cualidades.

Boke







Gráficos — 88
Cambios de rasante y condiciones atmosféricas muy reales. Fondos bien definidos y variados.

Música — 82
Suena durante todo el desarrollo de la prueba. Se deja oír.

Sonido FX — 80
No presenta mejoras respecto a la anterior versión del cartucho. Sin pretensiones.

Jugabilidad — 90
Respuesta excelente del coche al control pad. Los cambios en el vehículo sirven de especial aliciente.

Adicción — 89
El amplio número de circuitos y la opción para dos jugadores aumentan mucho el nivel de adicción.

Total — 89
Un buen cartucho de velocidad, divertido, muy jugable y de gran extensión.

Lo Mejor
- Esos 64 circuitos, todos diferentes.
- La buena manejabilidad del coche.

Lo Peor
- La escasa visibilidad cuando hay niebla en el circuito.
- Que no haya coches para cambiar.







RESCATE DESDE EL AIRE



CHOPLIFTER III

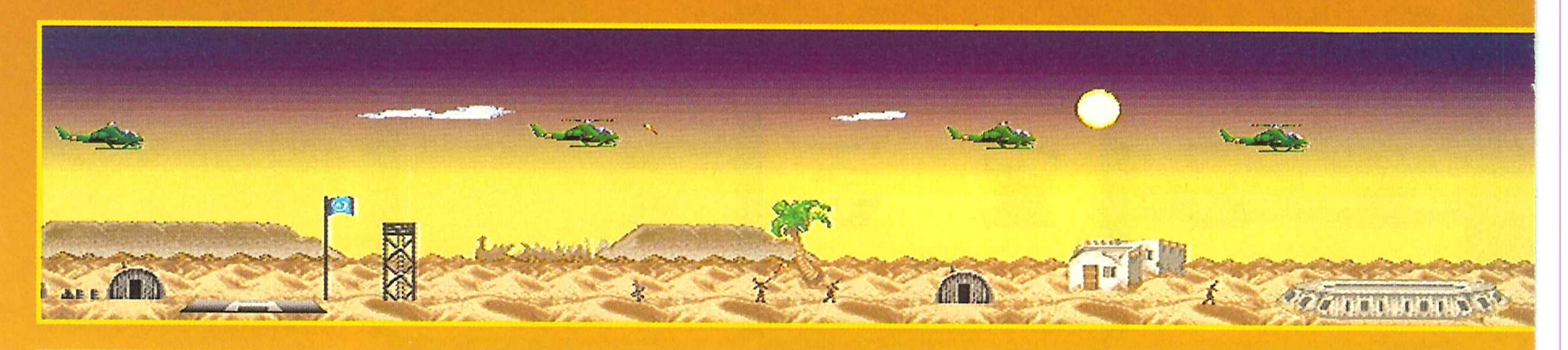
En esta época de guerras, guerrillas y terrorismo internacional, no es de extrañar que se organicen cuerpos especializados en todo tipo de tareas de rescate. Uno de estos equipos, Rescue Force, basa su sistema de salvamento en modernos helicópteros preparados y equipados para enfrentarse a cualquier enemigo y situación.

Sus pilotos han recibido un completo entrenamiento, lo que les permite maniobrar esas potentes máquinas en circunstancias extremas, anteponiendo la vida de los rehenes a su propia seguridad. ¿Te gustaría ser uno de ellos? Pues ahora podrás serlo, siempre que quieras arriesgarte a perder la vida a lo largo de dieciséis misiones casi imposibles.

Misiones que te llevarán a recorrer las junglas vietnamitas, las turbulentas aguas del Golfo, las azoteas de ciudades sumergidas en plena batalla o las cálidas arenas de los desiertos iraníes. En ellas puede haber prisioneros escondidos en cualquier sitio, y su supervivencia dependerá de tu habilidad a la hora de pilotar la aeronave entre montones de tanquetas y soldados armados con lanzamisiles.

Para completar con éxito tu tarea, dispondrás de dos ametralladoras con munición ilimitada, además de misiles y bombas que irán apareciendo en pantalla suspendidos de frágiles paracaídas. Y ten por seguro que necesitarás estas ayudas y algunas más, porque la dificultad del juego lo merece. Enormes enemigos finales con forma de cañones, macrohelicópteros y bases subterráneas, se entremezclarán con todo tipo de trampas naturales y tropas enemigas para ponerte las cosas muy, muy complicadas.

No lo dudes, con «Choplifter III» no vas a encontrar un momento de respiro, y la acción estará garantizada. Así que ponte a los mandos de este helicóptero, y a volar por esos mundos de Dios.



No sólo de rescatar prisioneros vive el Choplifter, derrotar a enormes enemigos es otro gran aliciente.





Acción sin límites

Este juego ya resultó más que adictivo hace un par de años, cuando paseó con éxito sus virtudes por Game Boy. Los gráficos eran sencillos y su sonido correcto, pero lo mejor de todo era su jugabilidad y adicción. Y esos valores los ha logrado mantener intactos en esta versión para Super Nintendo.

Sigue siendo poco espectacular gráficamente (que no pobre) y su sonido tampoco es excepcional, pero es un cartucho divertido, muy divertido.



Sus continuas alternativas, sus escondidas sorpresas y su desenfrenado ritmo le hacen altamente recomendable para los amantes de la acción y las misiones casi imposibles.

Teniente Ripley

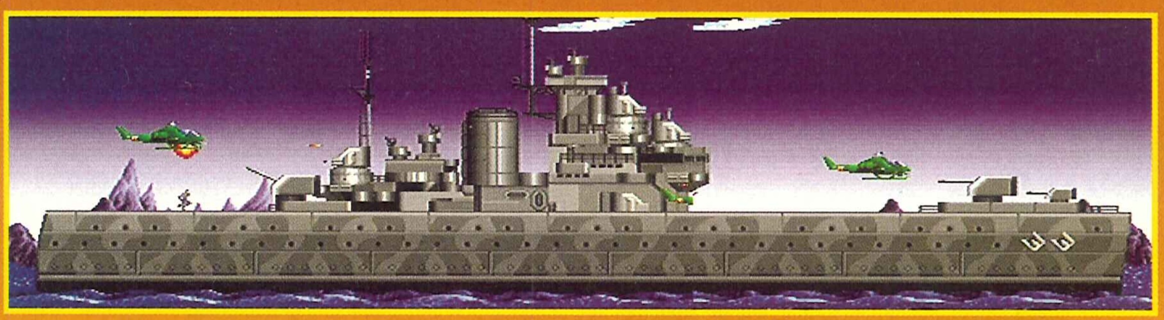




Las misiones de rescate te llevarán a recorrer todo tipo de escenarios. Complejas junglas compiten con los rascacielos de una ciudad en llamas.









SUPER NINTENDO



ACCIÓN
OCEAN
Broderbund

Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 6
Nº de fases: 4 (16 niveles)
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 84
Sin resultar espectaculares, están perfectamente definidos y tienen una gran calidad en el detalle.

Música — 83
No creo que tengas tiempo para disfrutar de la banda sonora, que acompaña sin restar protagonismo.

Sonido FX — 83
En general son correctos, aunque se echa de menos un poco más de fuerza y espectacularidad.

Jugabilidad — 85
Todos los movimientos del helicóptero son suaves y correctos, redondeando un cartucho muy divertido.

Adicción — 86
La elevada dificultad se ve compensada por los passwords. La pena es que no sea un poco más largo.

Total — 84
Nos encontramos ante un clásico arcade de los que no abundan en Super Nintendo. Es divertido, adictivo y muy completo.

Lo Mejor
- La variedad de situaciones.
- Su divertido desarrollo.

Lo Peor
- Puede hacerse un poco corto.

LO MÁS NUEVO








El primer detalle que nos sorprende gratamente es la presencia de diez luchadores a elegir en el modo Versus, cosa que no ocurría en sus precedentes para recreativas y Super Nintendo. Esta ampliación ha sido posible al incluir a los dos jefes: el gran maestro de los palos chinos, Mr. Big, y el luchador misterioso que esconde su rostro tras una desagradable careta, de nombre Karate.
Debido a la extrema dificultad, incluso en el nivel más bajo del modo Historia, los enfrentamientos uno contra uno o Versus son los que salvan a este juego de un lamentable fracaso. No todos los luchadores presentan las mismas condiciones para el combate, siendo Ryo, Robert, Lee, John, King y Karate los que cuentan con más golpes especiales, aunque otros poseen la fuerza como principal arma.



¡QUE LA LUCHA CONTINÚE!











Tras lo visto en recreativas y, sobre todo, en las conversiones para Super Nintendo y Neo Geo, los usuarios que disfrutan de la 16 bit de Sega esperaban con especial interés la salida al mercado de la versión «Art of Fighting» para este soporte. Pues bien, adoradores de Mega Drive, vuestro «Art of Fighting» ha llegado, aunque con varios cambios con respecto a sus dos precedentes consoleros.

La modificación que primero sorprende a nuestras luchadoras retinas es la aparición de los dos jefes, Mr. Big y Karate. Además, el famoso zoom que nos acercaba la visión de los luchadores y que pronto se convirtió en "marca de la casa", ha sido eliminado. Por otra parte, los niveles de dificultad han sido reducidos a dos, aunque los golpes de los luchadores se han mantenido, llegando a incluir alguno de ellos hasta cuatro movimientos especiales, que se ejecutan de la misma manera para todos los personajes que tengan la capacidad de realizarlos.

Respecto a las opciones, sigue manteniendo la posibilidad de elegir el número de asaltos de los combates, así como la duración de los mismos, desde un mínimo de 15 segundos hasta un máximo de 90 o infinito. Y cada dos asaltos ganados entraréis en un área de bonus, donde podréis elegir tres maneras distintas de conseguirlos. Así que ¡ánimo!, coge tu pad y encuentra a la pequeña Yuri.



LUCHA
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de Fases: 8
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 2
Megas: 16

Gráficos — 89
Tanto los diez luchadores como los ocho escenarios tienen muy buena calidad, acorde con sus 16 megas.

Música — 87
Muy cuidada, con unos temas que se amoldan perfectamente al tipo de juego que se trata.

Sonido FX — 81
Algunos gritos de los luchadores se parecen más a una interferencia que a un sonido humano.

Jugabilidad — 78
Los golpes especiales son muy difíciles de realizar. Y ganar dos combates seguidos, toda una proeza.

Adicción — 76
Un cartucho tan difícil que te imposibilita disfrutar de él, poca adicción puede llegar a desarrollar.

Total — 80
Poco acertados han sido los cambios introducidos en este juego, que era excelente sin necesidad de modificaciones.

Lo Mejor

- La posibilidad de jugar con los jefes en el modo versus.

Lo Peor

- Los escasos dos niveles de dificultad, que hacen del «Art of Fighting» en el modo historia un juego para elegidos.

Este juego me lo han cambiado

Creo que los chicos de SNK han "metido la gamba" con los cambios efectuados. La desaparición del característico zoom y la reducción de los niveles de dificultad a dos restan atractivo y jugabilidad a este cartucho. Además, la dificultad se ha multiplicado, siendo muy complicado ganar a dos luchadores seguidos en el modo historia.

En el otro lado de la balanza, es un acierto la posibilidad de jugar con los dos jefes en el modo versus. Pero en todo caso, las modificaciones realizadas en esta versión hacen que este cartucho no se parezca mucho al «Art of Fighting» de las recreativas.

Boke

LO MÁS NUEVO

NINTENDO SUPER NINTENDO

EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO

AERO the acro·bat

¡Niños y niñas! ¡Señoras y señores! ¡Bienvenidos al fabuloso mundo del circo! En la pista 2, los domadores y sus fieras. En la 3, los payasos. En la pista central, nuestra gran estrella Aero, el murciélago acróbata.

Pero, ¿qué está pasando? El en otro tiempo gran payaso Edgar Ektor está saboteando nuestra función. Sus actores psycho circo, obedeciendo las órdenes del acróbata Zero, pretenden arruinar nuestras actuaciones. Y es que el malvado Zero siempre ha sentido celos por los éxitos de su colega Aero.

Pero el rey de las acrobacias no permitirá que esto suceda, por lo que va a saltar a la pista dispuesto a salvar el espectáculo. Aunque para ello, además de actuar entre los secuaces de Ektor, tenga que atravesar un peligroso parque de atracciones, encontrar el cuartel general del ex-payaso en las profundidades de un bosque laberíntico y afrontar los horrores de un misterioso museo, antes de poner fin definitivamente a los planes de Zero y Edgar Ektor.

Es la actuación más importante de Aero en toda su vida, y por ello empleará todas las habilidades a su alcance (salto, vuelo estacionario, ataque circundante y lanzamiento de estrellas) y aprovechará los elementos típicos del circo, como globos, monociclos, trapecios, cañones y balancines, para tratar de derrotar a sus enemigos y de conseguir valiosos items. Al fin y al cabo, y como dicen los personajes del circo, la función debe continuar. Así que, ¿no vas a ser capaz de ayudar a Aero en esta tarea?























Tras ese aspecto tan siniestro se esconde Aero, uno de los mejores acróbatas del mundo. Y se va a convertir en un defensor del circo y de la diversión.

Un espectáculo de altura

El circo, por sí solo, posee los elementos suficientes como para resultar divertido y súper entretenido. Pero más aún lo puede ser si constituye el tema central de un videojuego. De esta base parte «Aero the Acro-bat», un buen intento de acercar el mundo circense a otro mundo de diversión, el de las consolas.

Un cartucho bien definido gráficamente y, sobre todo, plagado de color, que peca de hacerse un tanto pesadete, ya que presenta una excesiva dificultad. En cuanto a su contenido, se trata de un correcto juego de plataformas con escasa variedad de enemigos, pero que contiene un buen repertorio de situaciones que pondrán a prueba vuestra habilidad.

Cruela de Vil





SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
SUNSOFT
Iguana
Nº jugadores: 1
Vidas: 6
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 81
Bien definidos, con un suave scroll, súper coloristas y además bastante variados.

Música — 80
Las melodías circenses de toda la vida que, pese a estar bien ejecutadas, se hacen un tanto repetitivas.

Sonido FX — 75
Pocos efectos sonoros, pero los que hay son contundentes y cumplen muy bien su cometido.

Jugabilidad — 82
Pese a todos los artilugios que utiliza Aero, su control es sencillo, siempre que tengas buenos reflejos.

Adicción — 79
La infinidad de niveles y de acrobacias conseguirán enganchar a los amantes de las plataformas.

Total — 80
Sunsoft nos aproxima al fascinante mundo del circo de la mano de un personaje de excepción, el murciélago acróbata Aero.

Lo Mejor
- La originalidad del protagonista.
- La variedad de objetivos a alcanzar.
- Los medios de transporte que utiliza Aero: cañones, balancines...

Lo Peor
- Puede que pocos lleguéis al final por la excesiva dificultad del cartucho.
- Sólo presenta tres oportunidades para continuar.





¿QUIÉN ES EL VAMPIRO?

La compañía Viacom presenta, bajo los auspicios de Bram Stoker, una aventura interactiva en la línea de anteriores juegos para Mega CD como «Sherlock Holmes», «Night Trap» o el reciente «Ground Zero Texas». Aunque claro, todavía podríamos retroceder más en el tiempo y recordar el famoso "Cluedo", juego de mesa con el objetivo de descubrir a un asesino mediante preguntas, verificación de coartadas y demás técnicas detectivescas. Porque a eso se reduce la esencia de «Dracula Unleashed», a descubrir la personalidad bajo la que se esconde el Vampiro para acabar con él.

La acción comienza en el año 1899, cuando Alexander Morris llega a Londres para desentrañar las extrañas circunstancias que desencadenaron la muerte de su hermano Quincey. Su primer paso es ponerse en contacto con Arthur Holmwood, persona influyente en la sociedad londinense y antiguo amigo de su hermano. De esta manera, Alexander consigue introducirse en el "Hades Club" y conocer a las personas que rodearon a su hermano en vida. Al comienzo de sus pesquisas, también conoce a la bella Annisette Bowan, joven a la que, no se sabe si por suerte o por desgracia, entrega su amor.

A partir de este punto, Alexander Morris se ve envuelto en un torbellino de misterio y terror. Extrañas muertes sacuden la ciudad de Londres, afectando a las personas que, de alguna manera, estuvieron relacionadas con su hermano y ahora lo están con él. Todos los indicios apuntan hacia un sentido: el conde Drácula se oculta bajo la personalidad de alguien muy cercano a él. Pero, ¿quién es realmente? ►

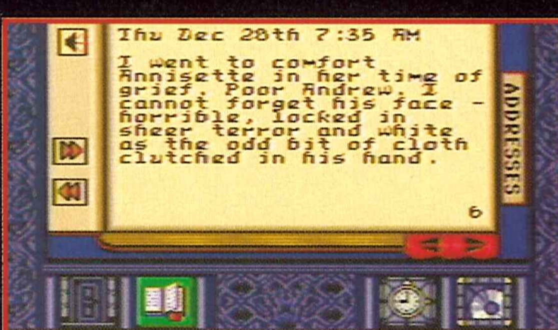


El conde Drácula ha cambiado su habitual aspecto por el de una persona de carne y hueso muy cercana a ti. ¿Podrás descubrir de quién se trata?











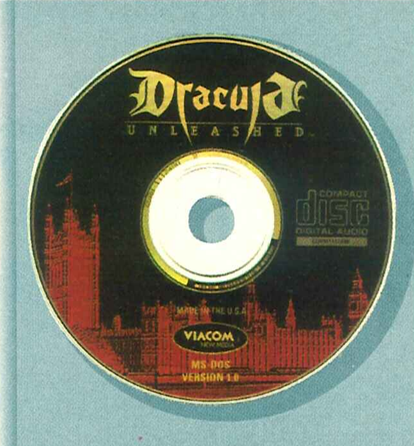


Requisito imprescindible: inglés hablado y escrito

Los personajes creados por Bram Stoker sirven de referencia para construir una historia de odios, miedos y pasiones en la que, una vez más, el enemigo oculto es el conde Drácula. El juego arranca con una presentación "de cine" y el famoso "Carmina Burana" para ir abriendo boca, y continúa con todos los ingredientes que hacen del compacto lo que es. Imágenes y voces digitalizadas en plan película, un menú de opciones que permite decidir los pasos a seguir y una banda sonora digna del mejor cine de terror.

Pero todas las maravillas de «Dracula Unleashed» terminan relegadas a un segundo término, debido al gran handicap que supone el idioma. Y es que el juego se desarrolla en inglés, así que quien no lo domine a la perfección lo lleva bastante claro.

Cruela de Vil



Adéntrate en un digitalizado y lúgubre Londres Victoriano.

GRÁFICOS CD

«Dracula Unleashed» es un claro ejemplo de cómo el soporte compacto puede ser utilizado para algo más que para realizar versiones mejoradas de juegos de Mega Drive. Estamos ante una alucinante y sorprendente película digitalizada, que lejos de estancarse ante la limitada paleta gráfica de los 16 bits de Sega, ha sabido sacarle todo su jugo, culminando unas imágenes de un gran atractivo.

SONIDO CD

Qué mejor obertura para esta aventura que el archiconocido "Carmina Burana". Además, el resto de la banda sonora compuesta para el juego no tiene nada que desmerecer a este espectacular comienzo musical. Y por si esto no fuera suficiente, los efectos de sonido contribuyen sobremanera al ambiente tétrico, y la digitalización de las voces está muy bien conseguida. En fin, casi perfecto.

MEMORIA CD

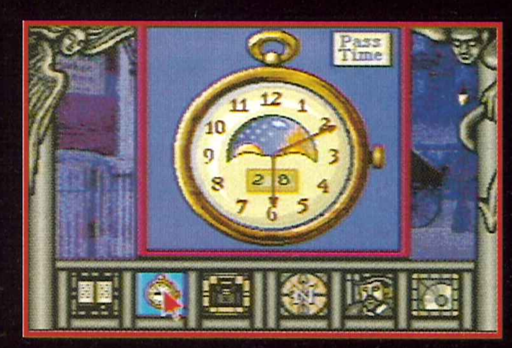
Estamos ante un juego con imágenes y voces totalmente digitalizadas, por lo que no hace falta ser ningún Einstein para averiguar en qué se ha ocupado la memoria. Por otra parte, «Dracula Unleashed» presenta la siempre bienvenida opción de poder salvar cuantas partidas quieras. Una posibilidad de lo más atractiva, si tenemos en cuenta que un paso en falso puede ser mortal.













Y aquí estás tú para descubrirlo. Porque no te quedará más remedio que convertirte en Alexander Morris, para adentrarte en el Londres Victoriano y desentrañar este gran enigma. Lo lograrás valiéndote de los iconos que aparecen en pantalla. Así, contarás con un inventario de los objetos que vayas recogiendo, un reloj (si el tiempo te apremia será tu perdición), un "maestro" que te indicará la utilidad de cada icono, un mapa de Londres, una puerta para entrar y salir de los diversos lugares, una agenda de direcciones que se incrementará a medida que vayas avanzando en el juego, y un valioso diario en el que te convendrá apuntar toda la información que recojas. Y además, las opciones técnicas que te pemiten salvar o cargar partidas.

Ahora, tú estás solo en medio de Londres, y debes decidir qué es lo que tienes que hacer. Eso sí, ten muchísima precaución, porque algo terrible relacionado con seres inmortales está sucediendo. Y al fin y al cabo, de lo que hagas depende tu propia vida.



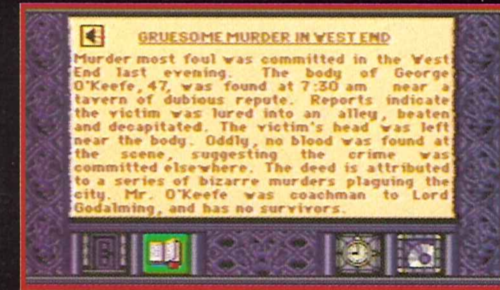






Una nueva aventura interactiva llega al Mega CD, con una calidad técnica que hace honor a este formato.





GRUESOME MURDER IN WEST END

Murder most foul was committed in the West End last evening. The body of George O'Keefe, 47, was found at 7:30 am near a tavern of dubious repute. Reports indicate the victim was lured into an alley, beaten and decapitated. The victim's head was left near the body. Oddly, no blood was found at the scene, suggesting the crime was committed elsewhere. The deed is attributed to a series of bizarre murders plaguing the city. Mr. O'Keefe was coachman to Lord Godalming, and has no survivors.





Mr. Morris –
These telegrams have arrived:
• Father Janos 12/28
READ

























Y también en español

Los que no dominéis el idioma inglés, tendréis que esperar hasta el próximo mes de mayo para disfrutar de la versión traducida de «Dracula Unleashed». Será a partir de esa fecha cuando se distribuya la versión en español, con el consiguiente aumento de la jugabilidad y adicción. Hasta entonces, los iniciados en el inglés tendrán una buena oportunidad de practicar a la vez que se divierten.

MEGA CD



AV. INTERACTIVA
SEGA
Viacon New Media

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Aventura
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar

Gráficos — 87
El plato fuerte son las digitalizaciones en plan película, muy conseguidas a pesar de las limitaciones de colores de Mega Drive.

Sonido — 90
Una impresionante banda sonora digna de las mejores películas de terror pone la nota musical a la aventura.

Jugabilidad — 75
Al tratarse de una aventura interactiva, los movimientos son inexistentes. Se limitan a marcar con el cursor las diversas opciones.

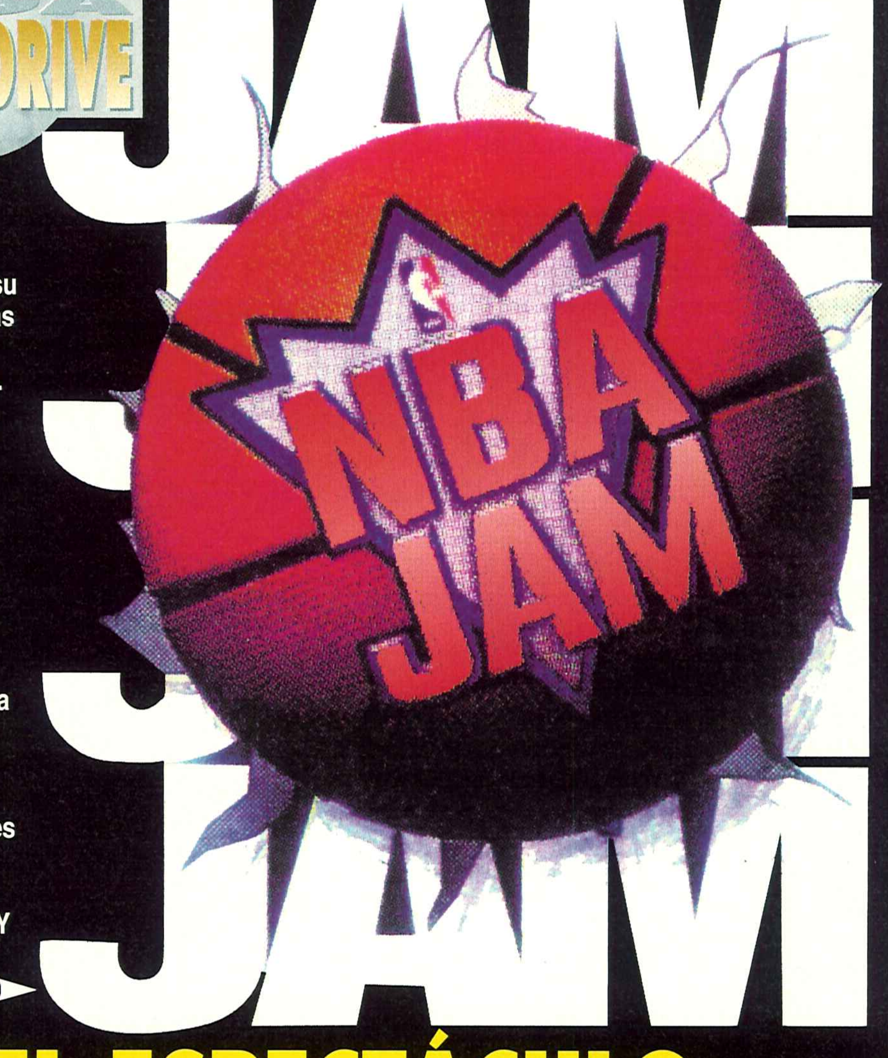
Adicción — 78
Su pequeño gran handicap es el idioma, ya que el juego requiere un gran dominio del inglés.

Total — 83
Un juego alucinante y muy bien realizado, que pierde puntos por no estar adaptado a nuestro idioma.

Lo Mejor
- Las digitalizaciones y la ambientación del Londres Victoriano.
- El punto de vista desde el que se ha concebido el juego.

Lo Peor
- Ya sé que nos repetimos, pero bueno: el idioma.

SEGA MEGA DRIVE



El baloncesto es sin duda uno de los deportes de equipo más apasionantes que existen. Las enormes posibilidades de juego que contiene y su rapidez de desarrollo permiten cientos de jugadas y de variaciones a lo largo de cualquier partido. Sus acciones son vibrantes, rápidas y atractivas. Pero donde de verdad se aprecian todas estas características es en la Liga Profesional Americana. La NBA aglutina en su seno a las figuras más sobresalientes de este deporte, atletas capaces de manejar el balón a velocidades de vértigo y de desafiar las leyes de la gravedad con sus potentes saltos. Teniendo en cuenta estas cualidades, no es de extrañar que el baloncesto, sobre todo el americano, sea uno de los deportes preferidos para ser reproducido en forma de videojuego.

En los últimos tiempos, ya se realizaron varios cartuchos para Mega Drive que trataban de reflejar las excelencias del basket, pero ninguno logró un auténtico éxito. Uno de los problemas principales eran los embrollos que se producían en la zona, provocados por la gran cantidad de jugadores y las limitaciones de longitud de la cancha. La mejor solución era sustituir el habitual cinco contra cinco por un dos contra dos en todo el campo, reduciendo además las reglas a su mínima expresión. Y eso es lo que se ha hecho en «NBA Jam».

Alguno de vosotros puede pensar que eso no es baloncesto, ➤

MÁS ALLÁ DEL ESPECTÁCULO







Elevado a la cuarta potencia

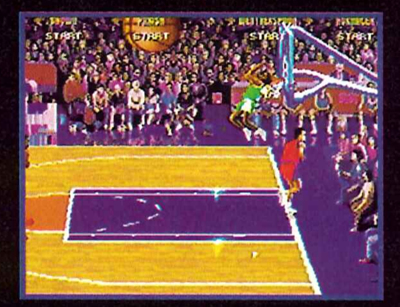
Por número de jugadores y de variaciones no te puedes quejar. Puedes disputar un partido tú solo, tú contra otro, tú y otro contra la máquina, dos contra dos... Jugando tú solo puedes divertirte, pero donde de verdad vas a disfrutar es compartiendo equipo con un amigo entusiasta y en los enfrentamientos entre cuatro locos del balón. Ningún juego deportivo había alcanzado hasta ahora tanta comodidad a la hora de compartir equipo.

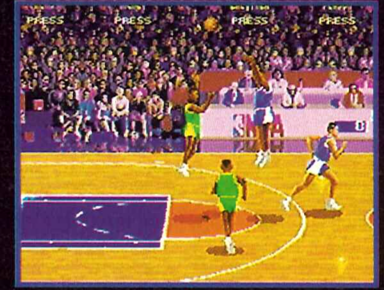
Cerca de las Estrellas

Los pases, tapones y robos de balón son alardes de virtuosismo. Pero donde mejor podemos apreciar la espectacularidad de este cartucho, es en los mates que son capaces de realizar los jugadores. Muy por encima del aro y cerca de la estratosfera, Worthy, Wilkins y compañía harán saltar chispas del balón y reventarán los tableros como si fueran de cristal fino. Lo único que se puede hacer frente a estos monstruos es mirar y disfrutar.



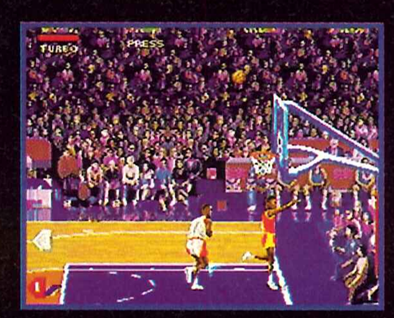


















Un juego repleto de espectaculares acciones que, por su fórmula de dos contra dos, se asemeja bastante al basket callejero.









LO MÁS NUEVO

Al final de los partidos y en forma de resumen de la jornada, podrás disfrutar de escenas digitalizadas directamente de la NBA. Y aunque parezca increíble, el juego es más espectacular que las imágenes reales.



Basket de fantasía

Lejos de intentar reflejar la realidad del baloncesto, «NBA Jam» se ha centrado en uno de sus puntos más atractivos, la espectacularidad. El parecido de este cartucho con el deporte de la canasta se reduce a lo esencial: hay que meter la pelota por el aro como sea. Y si es destrozando el tablero con un mate antológico, mejor que mejor.

Posiblemente, los entusiastas del baloncesto se vean perdidos al principio por la ausencia de reglas, pero pronto se entusiasmarán con la velocidad de un juego en el que prima la fantasía. Además, la opción de varios jugadores simultáneos es uno de los aspectos más completos y divertidos de este "dos para dos". Yo, por supuesto, me lo he pasado en grande.

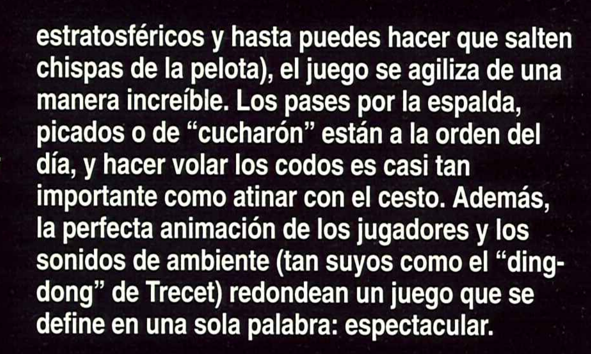
Teniente Ripley



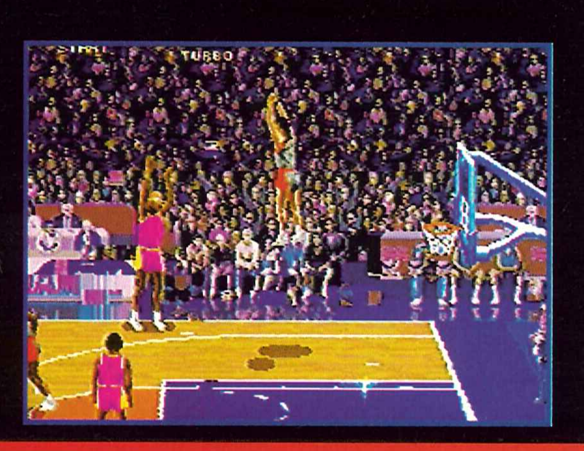


► y técnicamente tendría razón. Pero la idea base sigue siendo la misma y la diversión se multiplica. Y es que disfrutar con cuatro jugadores simultáneos vistiendo la camiseta de los mejores jugadores del mundo, es casi mejor que ganar el Anillo de Campeones en una competición en serio.

Sin fueras de campo, sin campo atrás, sin faltas y con unas canastas que rozan el límite de las leyes físicas (los mates son estratosféricos y hasta puedes hacer que salten chispas de la pelota), el juego se agiliza de una manera increíble. Los pases por la espalda, picados o de "cucharón" están a la orden del día, y hacer volar los codos es casi tan importante como atinar con el cesto. Además, la perfecta animación de los jugadores y los sonidos de ambiente (tan suyos como el "ding-dong" de Trecet) redondean un juego que se define en una sola palabra: espectacular.







MEGA DRIVE



DEPORTIVO
ACCLAIM
Arena

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: Liga
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 90
Las animaciones de los jugadores rayan a la altura que se podía esperar de sus referentes reales.

Música — 87
Es parte secundaria del juego. Sólo aparece entre tiempos y en las pantallas de opciones.

Sonido FX — 90
Espectacular. Lo mejor son los comentarios "estilo Ramón Trecet" que corean todas las jugadas.

Jugabilidad — 89
Un solo jugador puede encontrar demasiadas dificultades de control. Pero todo es acostumbrarse.

Adicción — 90
Los juegos que se pueden compartir son siempre muy adictivos. Sobre todo si se comparten entre cuatro.

Total — 89
No es baloncesto en el riguroso sentido del juego, pero es divertido, adictivo y, sobre todo, espectacular. Muy recomendable.

Lo Mejor
- La opción de cuatro jugadores.
- Algunas animaciones.
- Elegir a los mejores del mundo.
- Romper el tablero.

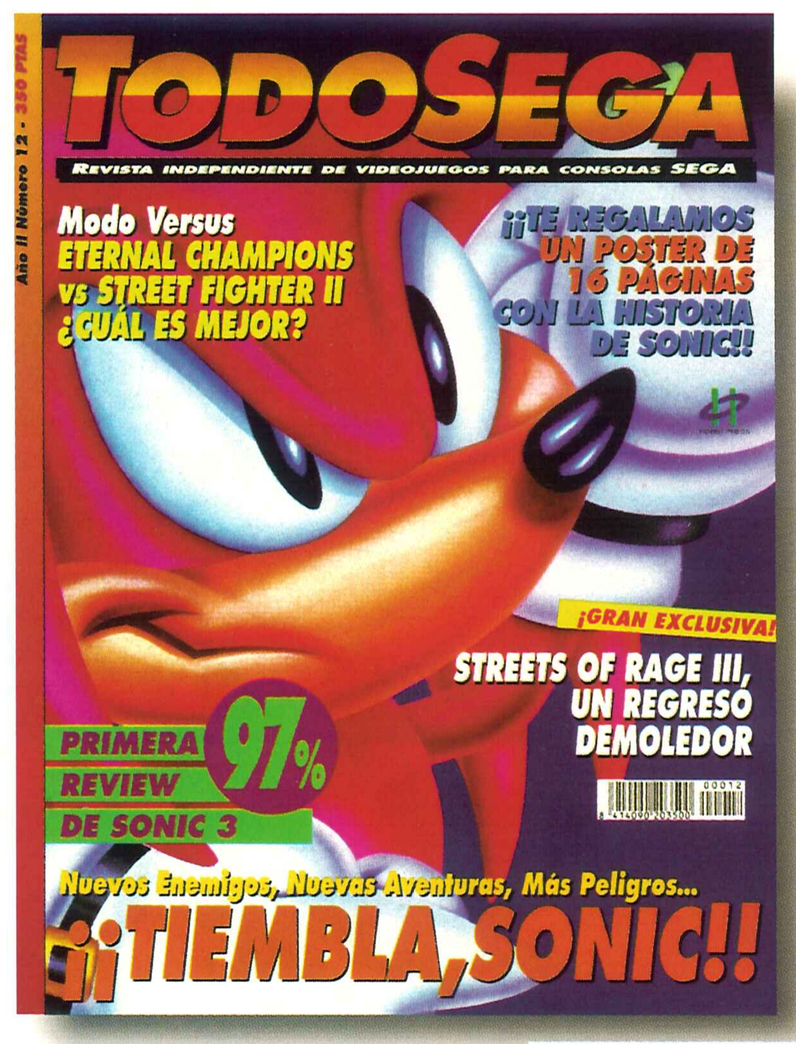
Lo Peor
- Los puristas del baloncesto lo encontrarán demasiado "irreal".
- Jugar uno solo.

Este mes TODOSEGA te regala lo más grande

Estamos que nos salimos. Si pensabas que TODOSEGA no conseguiría sorprenderte nunca más, corre al kiosco más cercano y échale un vistazo al número que te hemos preparado este mes.

Pero na vamos a perder tiempo con palabras, pues las imágenes hablan por sí solas. Junto a tu revista favorita -plagada de mega reportajes que no puedes dejar de leer-, encontrarás dos regalos que quedarán grabados en tu retina durante mucho tiempo: un genial video en el que podrás ver en acción a Sonic y a todos sus nuevos enemigos, y un poster gigante, hecho a la medida del héroe de Sega.

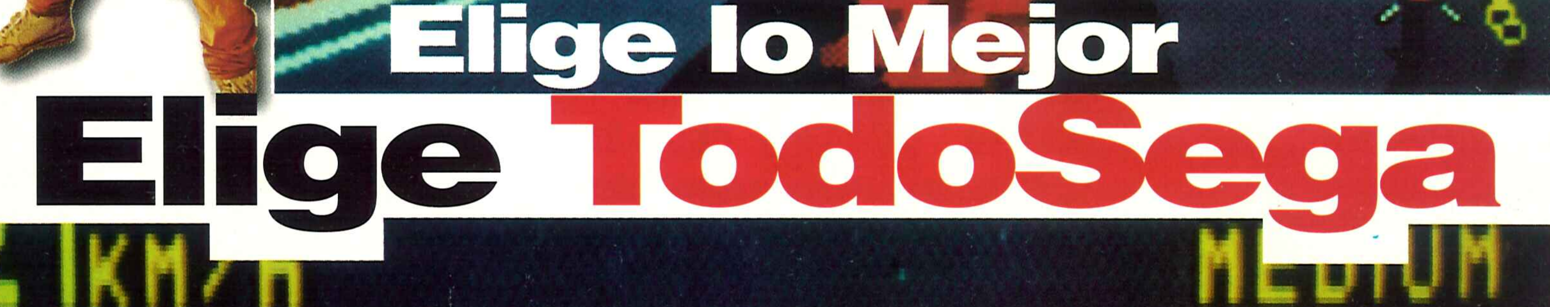
Piénsalo bien . ¿Hay alguien que te dé más?



¡¡Gratis un vídeo y un poster gigante de SONIC 3 !!









ROBOTNIK'S Mean Bean MACHINE



LA GUERRA DE LAS JUDÍAS

El doctor Robotnik ha ideado un nuevo plan: con la Máquina Cocedera de Alubias convertirá a la jovial población de Beanville en malvados robots que le ayudarán a acabar con la música y la diversión del planeta Mobius. Los secuaces de Robotnik están encerrando a las pobres judías en oscuras mazmorras y cuando consiguen agrupar un mínimo de cuatro del mismo color las envían a la Máquina Cocedera. Esta es la base de la que parte este cartucho, una nueva y delirante visión del famoso "Columns", y que consiste, básicamente, en agrupar horizontal o verticalmente alubias del mismo color. Además, presenta cuatro modos de juego: Práctica (para obtener habilidad se juega contra el temporizador), Rompecabezas (para resolver los puzzles que utiliza Robotnik), Escenario (para vencer a los robots y conseguir que su mazmorra se hunda) y Gear to Gear (para desafiar a algún amiguete a una lluvia de alubias).

Cuando juguéis contra un adversario, ya sea robot o amigo, tened en cuenta que cuantas más alubias hagáis desaparecer de una vez, más alubias transparentes caerán en la mazmorra contraria. Para esto son muy valiosas las reacciones en cadena. Además, estas alubias sólo pueden desparecer con un grupo o más de alubias vecinas. Ya veis, rapidez, habilidad y muchas ganas de comer, digo de divertirse, es todo lo que necesitáis.







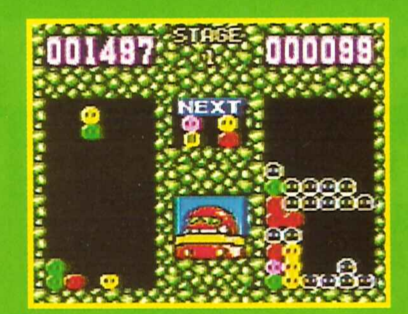




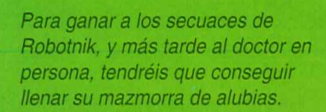


PUZZLE
SEGA
Compile

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 13
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 2





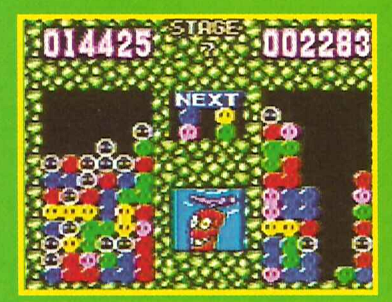


Para ganar a los secuaces de Robotnik, y más tarde al doctor en persona, tendréis que conseguir llenar su mazmorra de alubias.

También podéis optar por superar las lecciones con las que Robotnik intenta mejorar la eficacia de sus robots.

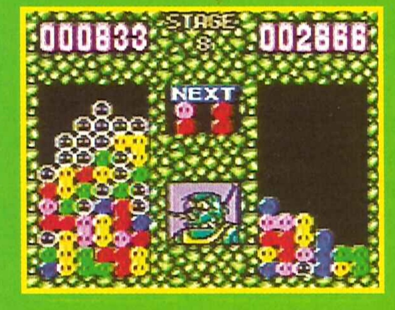






Aunque no lo creáis, estas simples alubias son capaces de ofrecer muchas horas de diversión.













Unas alubias geniales

Nadie hubiera pensado jamás que jugar con unas simples judías pudiera ser lo más divertido del mundo. Por suerte para nosotros Sega y Compile apostaron por esta original idea, metieron por medio a Robotnik y el resultado ha sido un cartucho excepcional.

Los creadores de este juego se han comprometido a divertirnos y mantenernos pegados a la consola y, la verdad, han conseguido sus propósitos. ¿Que los gráficos y el sonido no son lo mejor que hemos visto en la portátil de Sega? Bueno, eso es lo de menos. Porque en «Dr. Robotnik» lo que realmente importa es la avalancha de entretenimiento que se viene encima nada más conectar la consola.

Cruela de Vil

Gráficos — 69
Son muy sencillos y, claro, siempre iguales, pero es que el desarrollo del juego no requiere nada más.

Música — 75
Sin ser nada del otro mundo, la banda sonora acompaña correctamente el descenso de las alubias.

Sonido FX — 56
Los efectos sonoros son casi inexistentes, así que no esperéis encontrar nada sorprendente.

Jugabilidad — 92
Divertidísimo y altamente jugable. Sólo requiere rapidez y habilidad por vuestra parte.

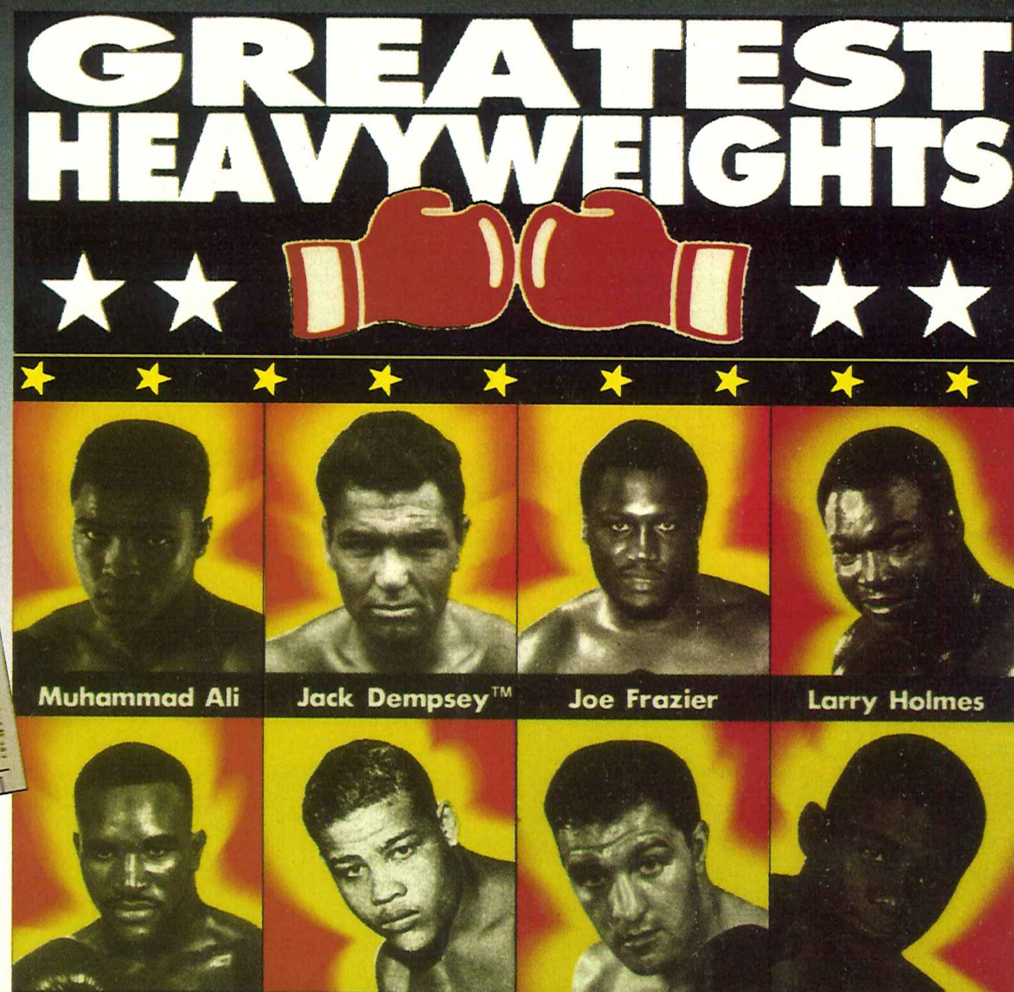
Adicción — 90
Esta es la gran baza que presenta la nueva incursión de Robotnik en la Game Gear.

Total — 85
Una pasada de juego que os mantendrá pegados a la portátil mientras colocáis alubias como locos.

Lo Mejor
- Las altísimas dosis de jugabilidad y adicción que presenta este juego.
- La posibilidad de jugardos personas simultáneamente.

Lo Peor
- ¿Desde cuándo divertirse es algo negativo?







MITOS DEL RING

Los ocho mejores boxeadores de todos los tiempos en la categoría de los pesos pesados han decidido volver, para demostrar sobre el ring de la 16 bit de Sega porqué llegaron a ser poseedores del cinturón de campeones del mundo. Con «Greatest Heavyweights» podrás ser Jack Dempsey, Joe Louis, Rocky Marciano, Floyd Patterson, Muhammad Ali, Joe Frazier, Larry Holmes o Evander Holyfield, con sólo seleccionar el modo de juego "Torneo", donde te enfrentarás a los otros siete monstruos del ring, o "Exhibición", si prefieres disputar un único combate. En ambos modos podrás elegir entre uno o dos jugadores, así como el número de asaltos a disputar (de 3 a 12).

Pero si prefieres vivir por ti mismo la carrera de un púgil desde sus comienzos (los primeros combates ganados, las primeras noticias en los medios de comunicación especializados...) hasta llegar a su consagración definitiva, también puedes hacerlo con el modo "Nueva Carrera". En él crearás un boxeador con el físico que desees, pudiendo elegir entre cinco modelos de cara distintos, tres de cuerpo, quince colores de pelo, otros tantos tonos de piel y hasta trece modelos de calzón y botas.

Una vez conformado tu púgil te encontrarás con 29 boxeadores, a los que deberás ir derrotando si pretendes subir puestos en la clasificación mundial de los pesos pesados. Y entre combate y combate podrás acudir a la zona de entrenamiento, donde tendrás a tu disposición varios tipos de ejercicios, alimentos y sparrings. Presta mucha atención a este apartado, porque de él dependerá la pegada, velocidad de movimientos y resistencia de tu púgil.

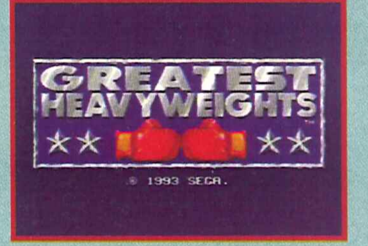
Una vez dentro del cuadrilátero, serás capaz de ejecutar hasta diez golpes distintos con ambas manos, desplazarte hacia adelante y atrás, así como bloquear los golpes de tu oponente e incluso hacerle burla. En fin, que tienes ante ti un juego muy real que dejará K.O. a todos los consoleros aficionados al boxeo.







MEGA DRIVE



El mejor de los pesos pesados

Los aficionados al boxeo pueden estar de enhorabuena, ya que «Greatest Heavyweights» refleja acertadamente cómo es un combate de los pesos pesados. Y ello gracias a los más de diez movimientos, la digitalización del sonido de los golpes o la rapidez de los púgiles.

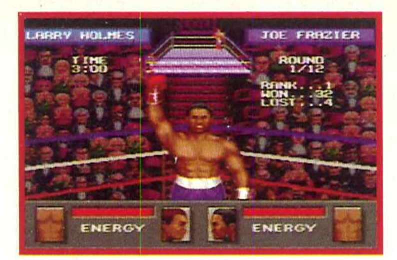
Los gráficos, además, presentan una buena calidad. Especialmente los boxeadores, en los que se muestran los golpes recibidos a través de moratones en la cara o gotas de sudor que saltan por el aire.

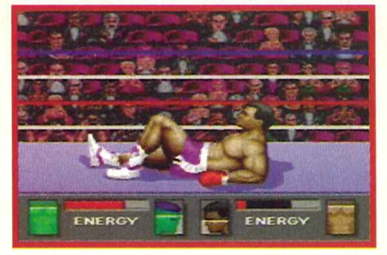
Pero el cartucho alcanza su culmen con la excelente opción de dirigir la carrera de un boxeador que tú mismo podrás crear, a base de elegir sus cualidades, sus rivales, su entrenamiento... Genial.

Boke





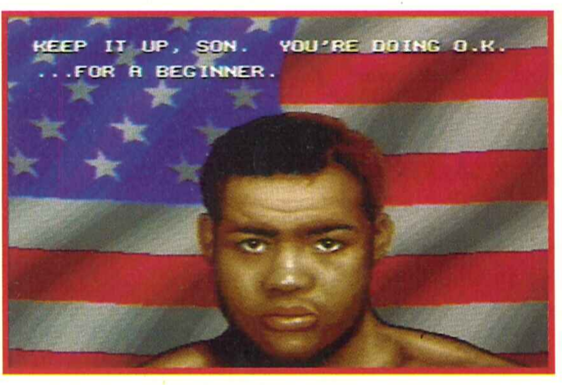








En todo momento podrás tener conocimiento de la potencia de pegada, la rapidez de movimientos y la resistencia de tu pupilo.



Aparte de unos gráficos más que notables, el juego hace gala de un gran realismo a la hora de simular la carrera de un púgil.













DEPORTIVO
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 38 púgiles
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 83

Destacan especialmente los boxeadores, tanto los ocho campeones como los que se pueden crear.

Música — 78

Un mismo tema para todo el juego. Suena bien, pero en contadas ocasiones.

Sonido FX — 85

Los golpes suenan con una nitidez sobrecogedora, y el resto de los sonidos rayan a un excelente nivel.

Jugabilidad — 84

Los boxeadores responden rápida y eficazmente al pad, tanto de tres como de seis botones.

Adicción — 85

La posibilidad de crear tus propios boxeadores y de luchar con los grandes lo hacen muy adictivo.

Total — 84

Los aficionados al boxeo se lo pasarán de miedo con este cartucho. Y no sólo ellos, ya que es un juego completo y bien acabado.

Lo Mejor

- La cantidad de golpes que se pueden realizar.
- Las digitalizaciones de los sonidos.

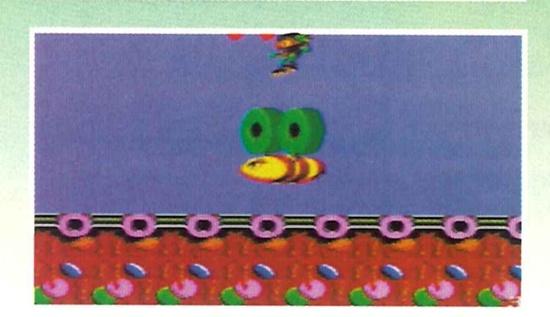
Lo Peor

- Que no aparezcan los boxeadores de cuerpo entero, sería ya la repanocha.









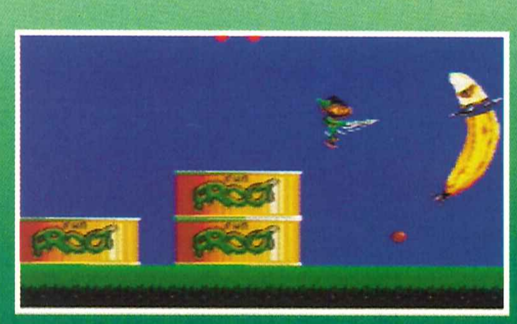
CUERPO DE CHUPA-CHUPS, ALMA DE NINJA

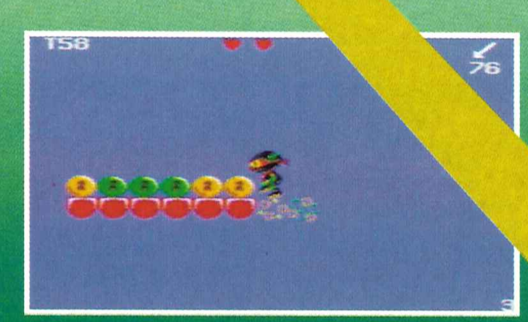
Tras efectuar un peligroso aterrizaje de emergencia, el mensaje de mi ordenador personal era tajante: "Los ejércitos de Krool han invadido cinco mundos. Zool, tienes la misión de destruirlos antes de volver a casa".

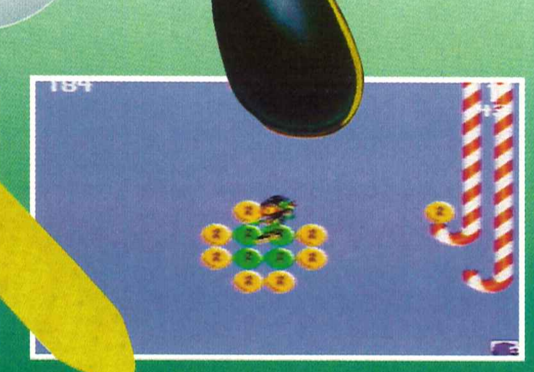
Comienzo a avanzar por lo que parece ser un planeta de dulces. Después, deberé recorrer otros cuatro extraños mundos: el de la música, el de las frutas, el de los juguetes y el del parque de atracciones.

Sólo sé que en los tres niveles que componen cada mundo tengo que recoger 99 bonus, y luego encontrar el medallón que me permita seguir avanzando. ➤

SEGA MASTER SYSTEM

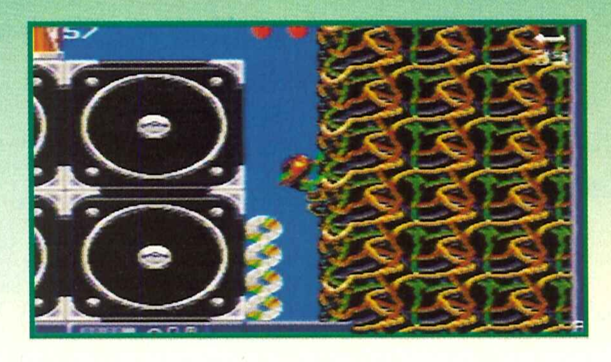








Afiladas púas, tambores sobre los que rebotar, notas de música ascendentes... éstos y muchos más obstáculos desafiarán a Zool. De algunos se beneficiará, pero otros es mejor evitarlos.



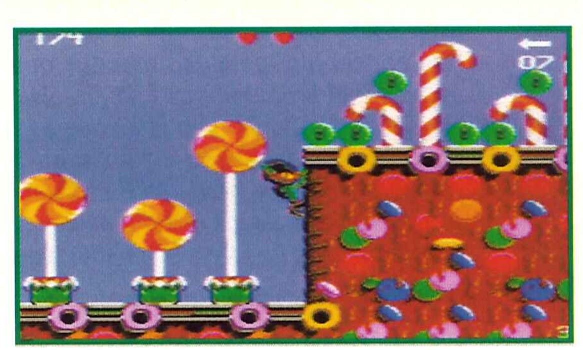
La imaginación al poder

Según cuentan los chicos de Gremlin, «Zool» es el defensor de la creatividad, así que no podíamos esperar otra cosa que un juego súper imaginativo y original. Y no hemos de quitarle méritos, ya que se compone de cinco mundos diferentes, con sus correspondientes enemigos, para que este ninja deambule a su antojo.

Sin embargo, en lo que respecta a su desarrollo no es demasiado imaginativo. Un juego más de plataformas, con los obstáculos de costumbre y el aliciente de que Zool escala paredes, que gustará sobre todo a los adictos a este género. Ellos afrontarán con más ganas toda su dificultad, que la tiene.

Cruela de Vil

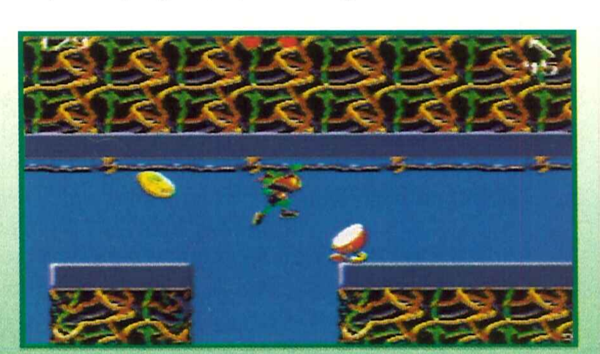
Aquí tenemos a Zool dispuesto a lanzarse sobre el medallón que le abrirá paso al siguiente nivel. Claro, que para ello antes habrá tenido que recoger los 99 bonus de turno.



¿Que algunos obstáculos parecen insalvables? Pues escalamos las paredes y seguro que podemos llegar a todos los sitios.



Zool realizará una desenfrenada carrera para conseguir todos los objetos necesarios en el tiempo marcado para cada fase.







PLATAFORMAS
SEGA
Gremlin

Nº jugadores: 1
Vidas: De 1 a 5
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: De 1 a 3
Megas: 4

Gráficos — 80

Destaca la variedad, tanto de decorados como de enemigos, y la animación del protagonista.

Música — 74

La banda sonora no pasa de correcta, limitándose a acompañar el recorrido de Zool por los cinco mundos.

Sonido FX — 70

Los efectos de sonido se reducen a simular disparos, recogida de bonus y demás cosas del mismo estilo.

Jugabilidad — 77

Zool tiene un pequeño problema: se va de varilla y patina, con la consecuente pérdida de tiempo.

Adicción — 79

Si os gustan las plataformas, os "picaréis". Si no, os encontraréis con un juego correcto "a secas".

Total — 78

Un juego variado, colorista y con buenas dosis de diversión, que os llevará a través de cinco mundos tan diferentes como difíciles.

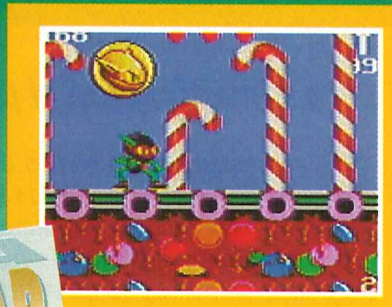
Lo Mejor

- Que Zool recargue su barra de energía gracias a los corazones.
- Que se continúe en el mismo nivel en el que se ha perdido la última vida.

Lo Peor

- Que Zool sea un poquito incontrolable, lo que resulta molesto en momentos clave.





El gran medallón que permite a Zool continuar su alucinante viaje, no aparecerá hasta que el intrépido ninja haya recogido 99 bonus a lo largo de cada nivel.







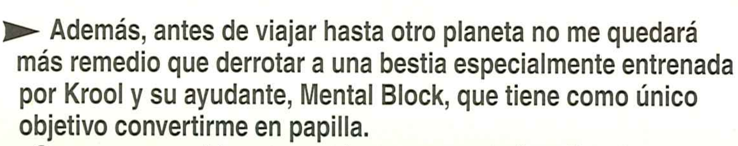
Ante ciertos enemigos con cara de pocos amigos, nada mejor que poner en práctica todo lo que Zool aprendió de sus maestros ninja. Es muy efectivo.

Furia Ninja

La versión para Game Gear de «Zool» se presenta como un cartucho entretenido y lleno de color, que destaca por la variedad con que se han concebido los cinco mundos que debe atravesar el protagonista. Eso sin olvidar la animación de Zool, aunque de vez en cuando no se libre de realizar algún "salto de fe".

Seguramente, y al igual que el de Master, este juego deleitará a los plataformeros, que encontraran en él un reto a sus habilidades.

Cruela de Vil

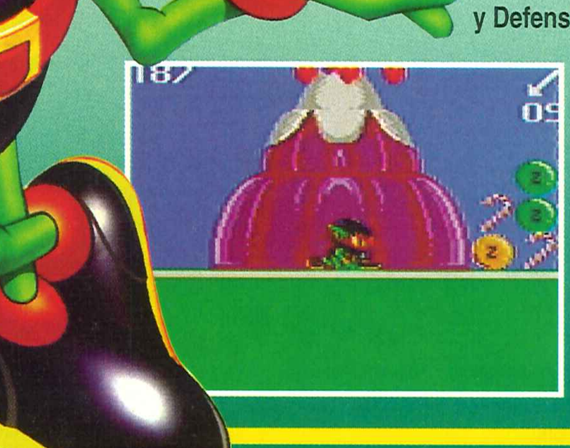


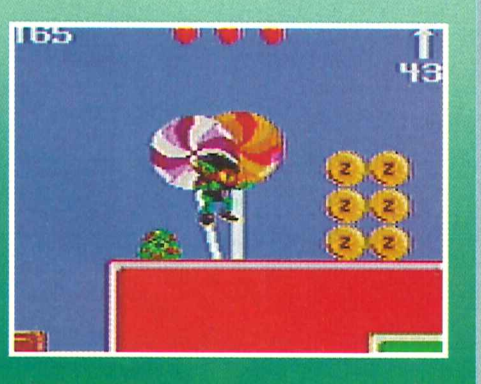
➤ Además, antes de viajar hasta otro planeta no me quedará más remedio que derrotar a una bestia especialmente entrenada por Krool y su ayudante, Mental Block, que tiene como único objetivo convertirme en papilla.

Supongo que el terreno será capa vez más hostil, así que tendré que valerme de mi entrenamiento ninja si pretendo seguir adelante. De este modo, podré escalar por las paredes, disparar y realizar mi ataque especial. Pero eso no bastará, así que confío en que encuentre items, pasadizos y plataformas móviles que me vendrán muy bien en esta misión.

Tengo la certeza de que, con tu valiosa ayuda, podré imponerme a las Fuerzas Sin-Imaginación.

Después de todo yo soy Zool, el Ninja de la Enésima Dimensión, Protector de la Creatividad y Defensor del Bien.





GAME GEAR



PLATAFORMAS
SEGA
Gremlin

Nº jugadores: 1
Vidas: De 1 a 5
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: De 1 a 3
Megas: 2

Gráficos — 80
Decorados bien definidos, por los que el protagonista se desplaza merced a un suave scroll.

Música — 74
Sin ser una candidata a los premios Grammy, cumple con normalidad su cometido dentro del juego.

Sonido FX — 70
Disparos, recogida de bonus, items y poco más es lo que os vais a encontrar. Cumplen y ya está.

Jugabilidad — 78
El personaje es menos incontrolable que la versión Master, pero de vez en cuando sigue patinando.

Adicción — 79
Resulta lo suficientemente variado como para enganchar, pese a su elevado nivel de dificultad.

Total — 79
Un buen juego de plataformas que cuenta con los elementos necesarios para que pases ratos muy agradables con tu portátil.

Lo Mejor
- La facilidad con que Zool puede recargar su barra de energía.
- La variedad que ofrecen las fases.
- Los enemigos (pocos, pero bordes).

Lo Peor
- Los saltos a ciegas que hay que realizar en ocasiones, debido a la escasa visibilidad.

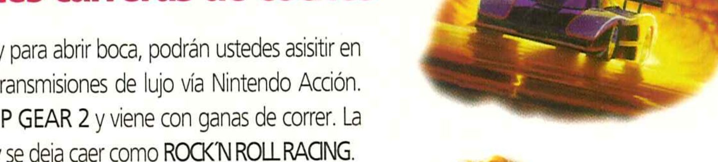
Bienvenidos a



Esta es nuestra programación:

AUTOMOVILISMO

• Apasionantes carreras de coches



A primera hora, y para abrir boca, podrán ustedes asisitir en directo a dos retransmisiones de lujo vía Nintendo Acción. Una se llama TOP GEAR 2 y viene con ganas de correr. La otra va de Rock y se deja caer como ROCK'N ROLL RACING.

PRESSING CATCH

• Increíbles combates de lucha



Ya, es posible que no sea hora para golpes, bestiajos y demás calaña, pero lo que os vamos a enseñar antes de comer no tiene que ver con eso. Veréis. CLAYFIGHTER es un gozada de muñecos de plastilina mucho más graciosa que violenta. Y RANMA 1/2 es un espectáculo MANGA del que damos buena guía, esto, cuenta, digo, trucos.

ACTUALIDAD

• Entrevistas con futuro



Que no, que no vamos a "amenizaros" la sobremesa (para muchos la siestecilla) con una aburrida entrevista para listillos en la que no se entiende nada. Que vamos a hablar con ARGONAUT, los chicos que diseñaron el FX. Para que nos cuenten sus nuevos proyectos. ¿Interesante?

OCIO

• Viajes al lejano Oriente



Y en nuestro espacio de viajes y disfrute usted del mundo, un recorrido por la locura japonesa y sus más celebres rincones. A saber: MEGA MAN X, ELECTRO BRAIN, TWIN BELL RAINBOW ADVENTURE...

DEPORTES

• Competicones al más alto nivel



Basket y fútbol, los deportes del país por excelencia, se pasan a PRIME TIME, por obra y gracia de Acclaim y Ocean. ¿Que cuánto han pagado? Poco... Uno ha dado NBA JAM a las masas, lo mejor en basket de la década. Y el otro se ha estirado con SOCCER KID, que no es fútbol puro pero tiene muchos balones... en juego.



¡En tu quiosco el día 1 de Marzo!





Daffy Duck
THE MARVIN MISSIONS





PATO AL RESCATE

¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¿Es Superman? Nada de eso, se trata de Duck Dogers, el mayor héroe intergaláctico que ha existido y existirá nunca. Pero, ¿quién se esconde bajo ese traje verde de superhéroe? Pues ni más ni menos que Daffy Duck, o lo que es lo mismo para los que habitamos por estos lares, el Pato Lucas en persona.

Él es el héroe del Siglo 24 y medio. Su "Talón de Aquiles" es un pequeño marciano llamado Marvin, que ha osado secuestrar a los embajadores del espacio, y ahora planea destruir la Tierra con una razón de peso: nuestro planeta tapa su vista panorámica de Venus. Por esta razón, Daffy deberá frenar los planes de conquista de Marvin, enfrentándose a todo marciano que se le ponga por delante.

Para ello, cuenta con la inestimable ayuda de su fiel amigo Porky, que al principio de cada aventura le ayudará a hacerse con las armas más adecuadas. Pero aun así, esta tarea no será fácil, pues si pretende conseguir este armamento de alta tecnología (blaster, pistola de congelación, eléctrica, trifásica, de bombas o anti-materia), Daffy tendrá que recoger los sacos de dinero que oculta cada marciano, y que sólo aparecerán cuando logre acabar con cada uno de ellos.

Eso sí, por variedad que no quede, porque cinco son las misiones que nuestro palmípedo héroe deberá realizar si quiere librar a la Tierra de la amenaza que supone Marvin. Los planetas Magma, Acuario-4, Zeus-3, Jungla Amazonius y el modulador espacial P-38 serán los lugares en que Duck Doggers tendrá que verse las caras con el pequeño marciano y sus malvados aliados.

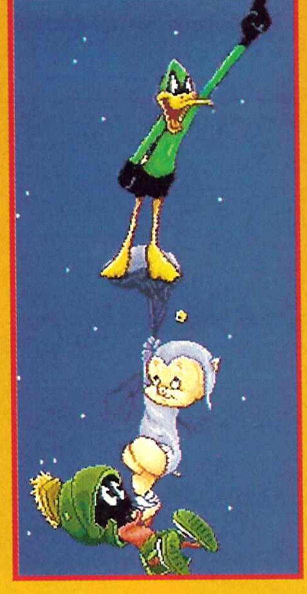
No hay tiempo para más explicaciones. Ayuda al salvador del Cosmos a salir con éxito de estos embrollos, porque tu futuro y el de tu planeta están en juego.

















Un personaje un tanto "patoso"

Sunsoft vuelve a la carga en la Super con una nueva aventura de los personajes de la Warner. En esta ocasión, el Pato Lucas protagoniza un argumento galáctico (basado, cómo no, en la serie animada "Duck Dodgers en el siglo 24 y medio") y plataformero.

Un cartucho correctamente realizado en todos sus aspectos sonoros y gráficos, en el que destacan las animaciones del sprite protagonista, aunque éste resulte un pelín incontrolable. Aun así, le falta esa chispa necesaria para enganchar sin remisión desde el primer momento.

Cruela de Vil





SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
SUNSOFT
Sunsoft

Nº jugadores: 1
Vidas: 3, 4 ó 5
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 1
Megas: 8

Gráficos — 75
Scroll correcto, pero escenarios y enemigos muy repetitivos. Destaca la animación del Pato Lucas.

Música — 74
Las melodías dan al juego las dosis de acción musical que requiere, pero pecan de machaconas.

Sonido FX — 75
Cada arma viene acompañada de su sonido Destacan además las exclamaciones de Lucas.

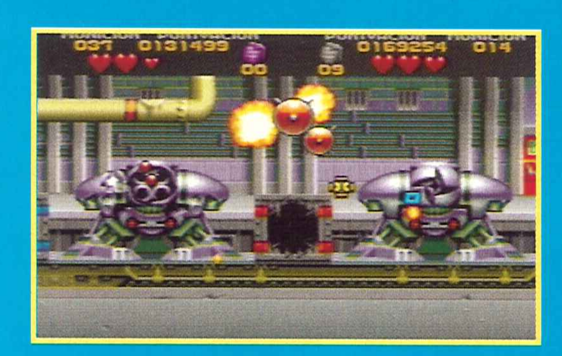
Jugabilidad — 80
El protagonista patina en algunas ocasiones, pero por lo demás resulta sencillo dominar el juego.

Adicción — 79
Los niveles se parecen excesivamente entre sí, por lo que puede llegar a cansar demasiado pronto.

Total — 78
Un juego plataformero que tira a normalito, cuya mayor virtud es estar basado en un personaje clásico de los dibujos animados.

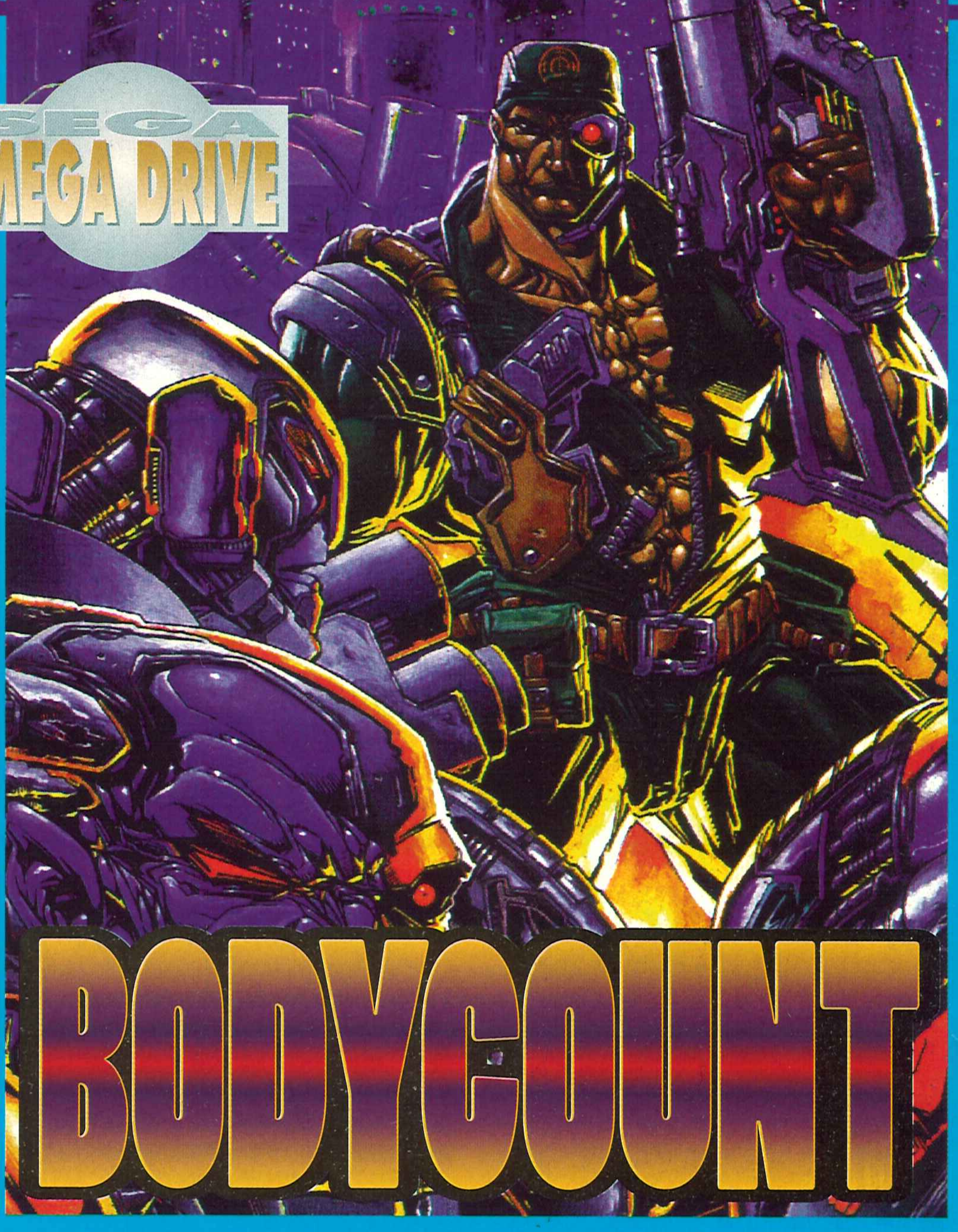
Lo Mejor
- Sin duda alguna, el protagonista.
- Las fases son verdaderos laberintos que desafían vuestra habilidad.
- Las expresiones del Pato Lucas.

Lo Peor
- Se echa de menos una mayor variedad de enemigos y de escenarios.









APUNTA, DISPARA Y CORRE

Qué desastre. Una nueva amenaza exterior ha hecho que el destino de la Humanidad penda de un hilo. Bueno, más que de un hilo, de la puntería del valiente que se atreva a enfrentarse a las hordas de mutantes que han invadido la Tierra. Y... ¿adivinas quién es el héroe en el que va a recaer tan arriesgada misión? ¡Enhorabuena! Has acertado al pensar que esa persona eres tú.

Con una perspectiva subjetiva, de manera que en pantalla sólo aparece tu punto de mira, comenzarás tu enfrentamiento con los mutantes en el interior de un supermercado. Allí te desplazarás gracias a un scroll vertical, mientras tratas de afinar tu puntería para eliminar a los mutantes que han invadido el local.

En esta difícil misión, contarás con una vida y con cinco oportunidades de continuar. Además, podrás obtener diversos tipos de bomba, aumentar tu munición, blindarte, incrementar la potencia de tu disparo y reponer la energía perdida. Para lograrlo, bastará con que selecciones en tu punto de mira los items correspondientes cuando éstos desciendan por la pantalla.

Pero bueno, a lo que íbamos. Una vez que limpies el supermercado de la amenaza mutante y destruyas al gigantesco engendro metálico que te espera al final de esta primera fase, te trasladarás al metro para continuar tu "tarea de limpieza". A partir de entonces, el scroll será horizontal y tus enemigos se desplazarán a toda velocidad por la pantalla.

Luego, la aventura continuará a lo largo del río, en el interior de una fábrica y, por último, en las profundidades del bosque. Aquí el tema se complicará aún más, pues deberás acabar con mutantes e ingenios mecánicos que se parapetan detrás de inocentes rehenes.

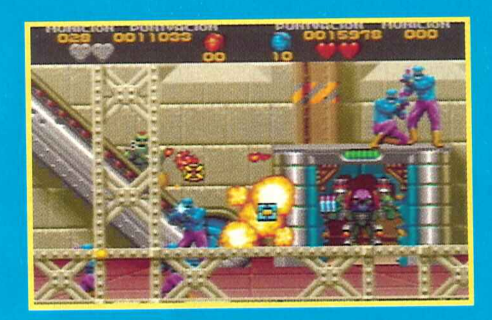
¿Te parece difícil? No te vamos a engañar diciendo lo contrario, así que si tienes a mano la Menacer o un buen amigo para jugar con él simultáneamente, no desaproveches su ayuda.

A punta de Menacer

Los que todavía guardéis entre vuestras más preciadas posesiones la Menacer, veréis recompensada tanta paciencia con esta nueva oferta de Probe. En «Body Count» encontraréis todos los ingredientes que puede presentar un juegazo de pistola, es decir, fases con infinidad de enemigos que pondrán a prueba vuestra puntería y acción a raudales para que no tengáis tiempo ni de respirar.

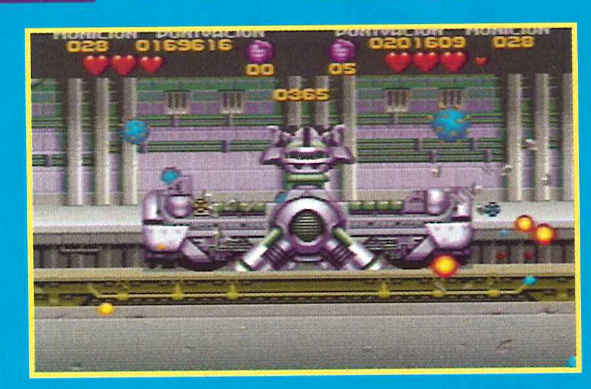
Una pasada de juego para los amantes de este género, que también se pasa en lo que se refiere a la dificultad, sobre todo si jugáis con el pad. Eso sí, si encontráis un buen amigo que os quiera echar una mano, todo os resultará algo más fácil.

Cruela de Vil

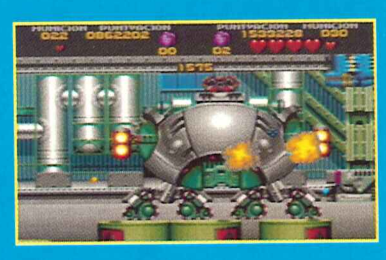








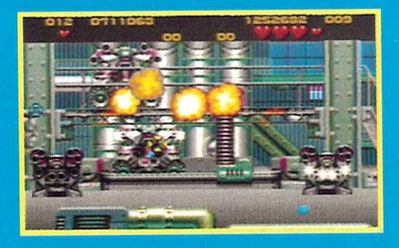


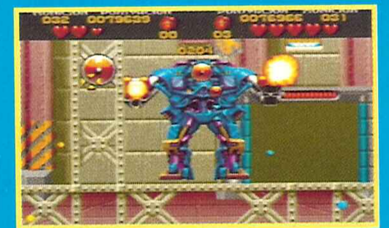


Al fin podrás usar la Menacer para disparar a todo alienígena que ose asomar su cabeza por tu punto de mira.



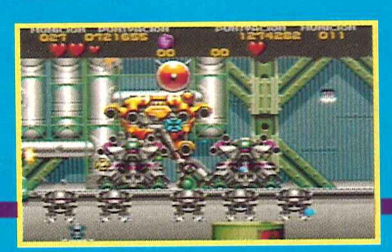




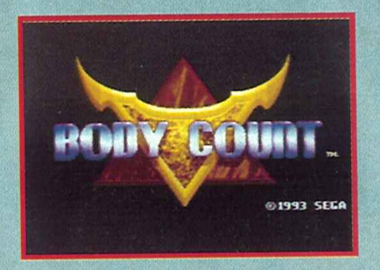












ACCIÓN
PROBE
Probe

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 5
Megas: 16



Gráficos — 81
El rápido scroll os llevará por escenarios bien conseguidos, plagados de todo tipo de mutantes.

Música — 77
Aunque en este cartucho el aspecto sonoro no es lo más importante, se podían haber esmerado algo más.

Sonido FX — 80
Sonoras y truculentas explosiones y disparos os acompañarán mientras avanzáis por el juego.

Jugabilidad — 83
Es muy sencillo de controlar, así que sólo tendréis que afinar vuestra puntería.

Adicción — 82
Pese a su elevada dificultad, aun para dos jugadores, enganchará a los forofos de este género.

Total — 81
Acción en su más puro estilo que, además, permitirá a los poseedores de la Menacer practicar su puntería.

Lo Mejor
- La avalancha de mutantes que no dejan ni un segundo de respiro.
- Poder usar la Menacer.
- Los dos jugadores simultáneos.

Lo Peor
- La excesiva dificultad que presenta el cartucho, sobre todo si juega una sola persona.

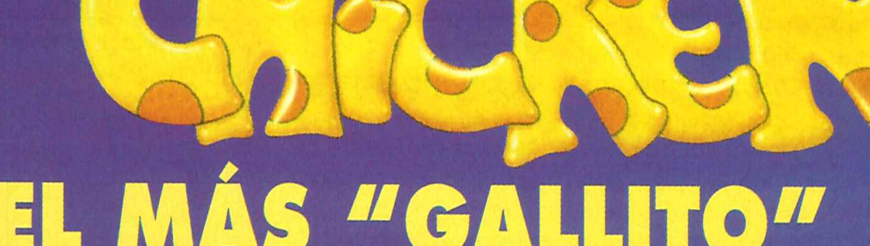


ALFRED CHICKEN

SUPER NINTENDO







EL MÁS "GALLITO"

Los Pollos Meka han capturado a Billy Huevo y sus hermanos, para clonarlos mediante experimentos genéticos y convertirlos en su nueva arma secreta. Por si fuera poco, también han osado apoderarse de Floella, lo que ha supuesto la gota que colma el vaso para el valiente pollo protagonista de esta historia. Nos referimos, claro está, a Alfred Chicken, en cuyo pellejo te habrás de introducir si quieres vivir esta interesante aventura.

Como en esta vida nada es fácil, ni siquiera para los pollos con pico biónico, tendrás que superar innumerables obstáculos antes de poder enfrentarte a los Pollos Meka y hacerles desistir de sus planes. De esta manera, te esperan 21 sorprendentes niveles por los que tendrás que desplazarte de plataforma en plataforma, mientras esquivas a tus enemigos (ratas, ballenas, minas magnéticas, serpientes, bombas o caracoles) o bien les plantas cara lanzándote sobre ellos para atacarles con tu pico.

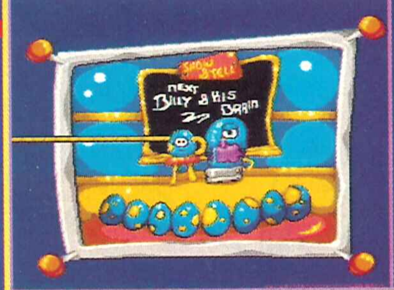
Al mismo tiempo, en cada fase te irás encontrando una serie de globos de colores. Te conviene que cada vez que veas uno de ellos lo sueltes, porque de este modo servirá como punto de partida si pierdes una vida. Uno de ellos tendrá una utilidad diferente, ya que te conducirá al laboratorio del Doctor Peckles, tu amigo y consejero.

Al margen de lo dicho, en tu tarea deberás utilizar las puertas que te conducirán a los distintos niveles (incluso a habitaciones secretas), interruptores que abren y cierran bloques, así como diversos muelles.

Tampoco te olvides de recoger los relojes que aumentarán el tiempo de que dispones, la mermelada de fresas (tu comida favorita) que te permitirá lanzar bombas a los monstruos, la lata de gusanos que te ayudará a librarte de tus enemigos, o la taza de huevo que te dará una vida extra (esto también lo conseguirás si logras reunir la cifra de 100 diamantes).

Ahora, sólo te queda hacer fracasar los planes de los malvados Pollos Meka, y así dejar claro de una vez por todas quién es el pollo más "gallito" del mundo de las consolas.

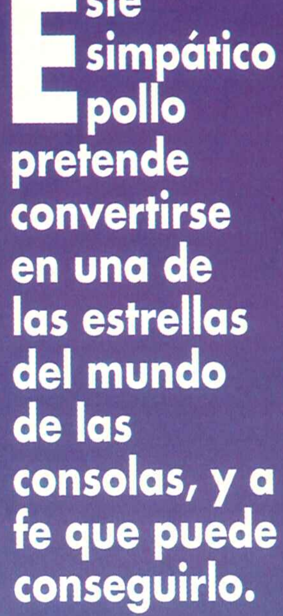








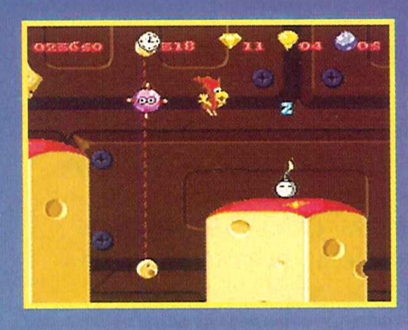




Este simpático pollo pretende convertirse en una de las estrellas del mundo de las consolas, y a fe que puede conseguirlo.

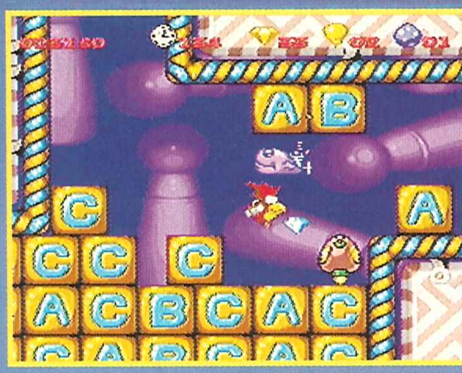














Una gran mascota

Alfred Chicken llega a Super Nintendo con todos los honores propios de una gran mascota. En este caso, este personaje es el emblema de la compañía Mindscape que, para la ocasión, ha creado un complejo juego de plataformas por las que el simpático pollo se mueve como pez en el agua.

Sí, porque se trata de un cartucho de una elevada jugabilidad, con ocho megas puestos al servicio de la diversión, con una excelente calidad gráfica, y lo bastante variado como para deleitar a los más expertos plataformeros y entretener al resto. Y eso sí, tanto los primeros como los últimos acabarán con seguridad enganchados a la consola.

Cruela de Vil

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
MINDSCAPE
Twiling

Nº jugadores: 1
Vidas: De 1 a 5
Nº de fases: 21
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 86
El scroll es de lo más suave y tanto los decorados como los enemigos destacan por su variedad.

Música — 84
Se compone de animadas melodías, que podrán ser modificadas si encontráis un transistor y lo picoteáis.

Sonido FX — 84
Cada disparo, cada salto y cada movimiento está acompañado de su correspondiente sonido.

Jugabilidad — 89
Parece mentira que se le pueda sacar tanto partido a un pollo que, además, resulta sencillo de manejar.

Adicción — 87
Infinidad de niveles, enemigos, puzzles... en fin, el paraíso de los amantes de las plataformas.

Total — 87
La mascota de Mindscape aparece en la Super con todos los honores que se merece, gracias a un juego muy bien realizado.

Lo Mejor
- Todos los movimientos de Alfred.
- La gran variedad con la que se ha concebido el cartucho.
- Ver a Alfred buceando.

Lo Peor
- Que se continúe al principio del nivel en el que se ha perdido la última vida.

NINTENDO GAME BOY

GARFIELD LABYRINTH

POR FAVOR, ¿LA SALIDA?

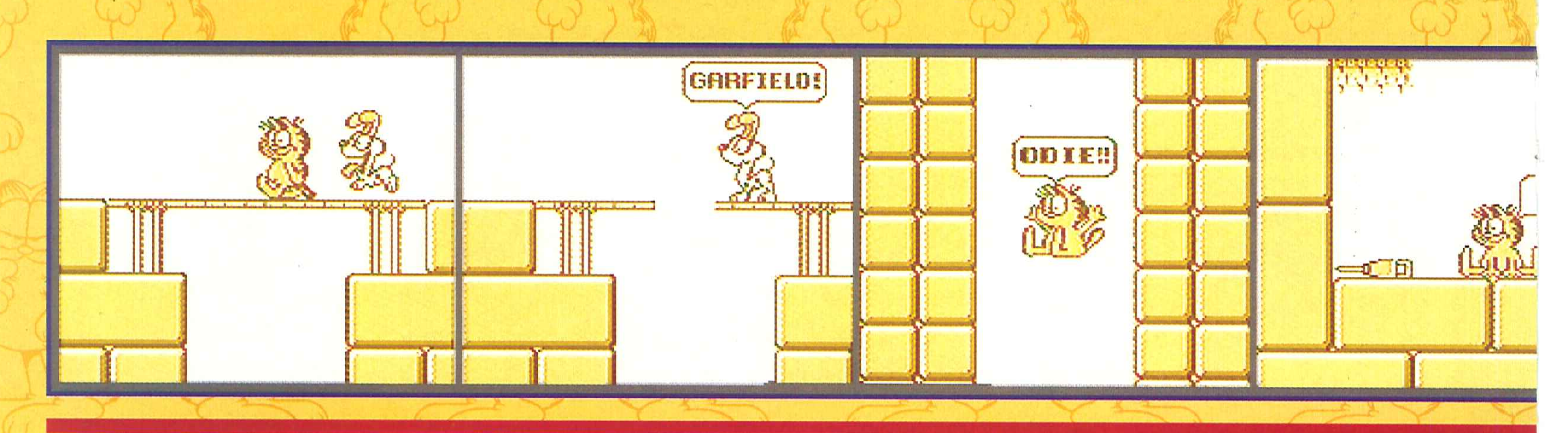
El gato Garfield y su amigo Odie se encuentran retozando alegremente en los alrededores de unas viejas ruinas. Pero de repente, el suelo ha cedido y la mala suerte ha hecho que Garfield caiga en las profundidades de la milenaria construcción. Ahora, el problema es cómo salir de la infinidad de laberintos que la componen.

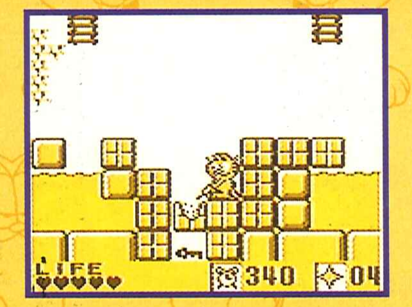
Pues bien, en principio, Garfield sólo contará con una taladradora como instrumento con el que romper los bloques que le convenga. Debajo, encontrará valiosos objetos, y quizás el camino correcto para avanzar hacia la salida. Eso sí, no podrá romper el bloque sobre el que se encuentre.

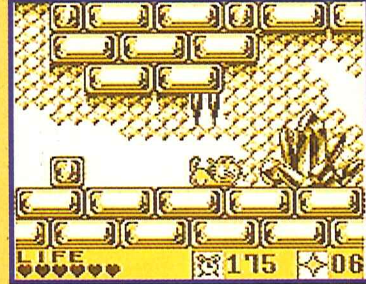
Para escapar de cada laberinto, Garfield deberá encontrar un determinado número de estrellas, siempre dentro del tiempo que marca el reloj que aparece en pantalla. Cuando las tenga, obtendrá la llave con la que abrir la puerta mágica, para de este modo acceder a la siguiente fase y seguir adelante.

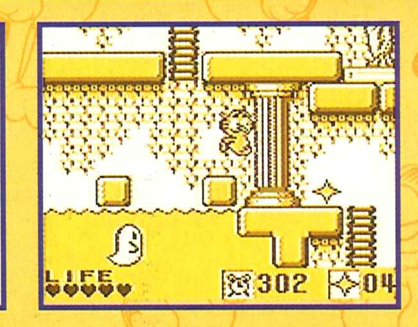
En cada etapa, Garfield podrá emplear diversos objetos más. Así, las llaves pequeñas abren trampillas y puentes, la taza de café le proporciona una vida, la poción mágica le vuelve invencible, el corazón restablece toda su energía, el reloj incrementa el tiempo disponible y las bombas eliminan a los enemigos. Además, existen zonas dimensionales que trasladan a Garfield a otro punto del mismo laberinto. Y si anda muy perdido, podrá volver a empezar la fase a cambio de una vida.

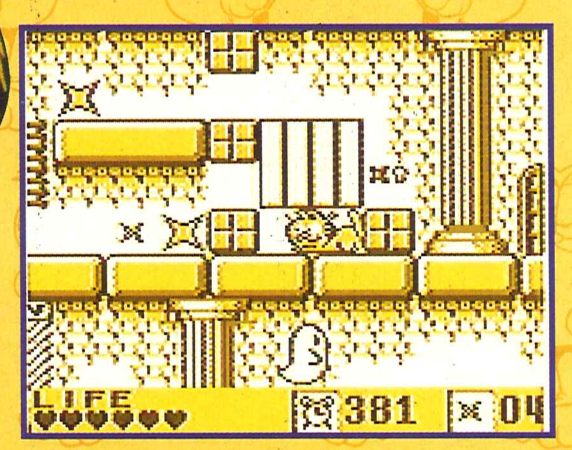
Ahora, sólo queda hacernos una pregunta: ¿podrá Garfield salir airoso de las tenebrosas ruinas? Pues eso dependerá únicamente de ti y de tu habilidad para guiarle hasta la salida.

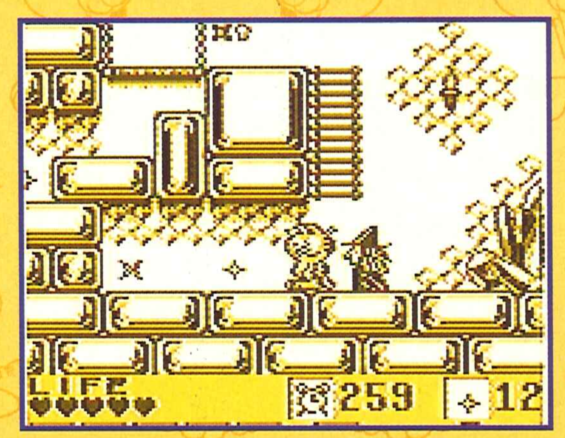










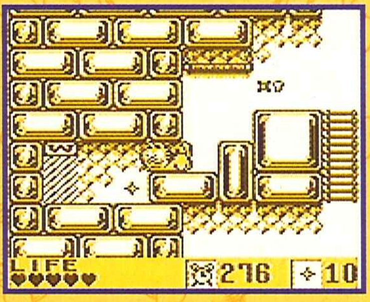


Siempre igual

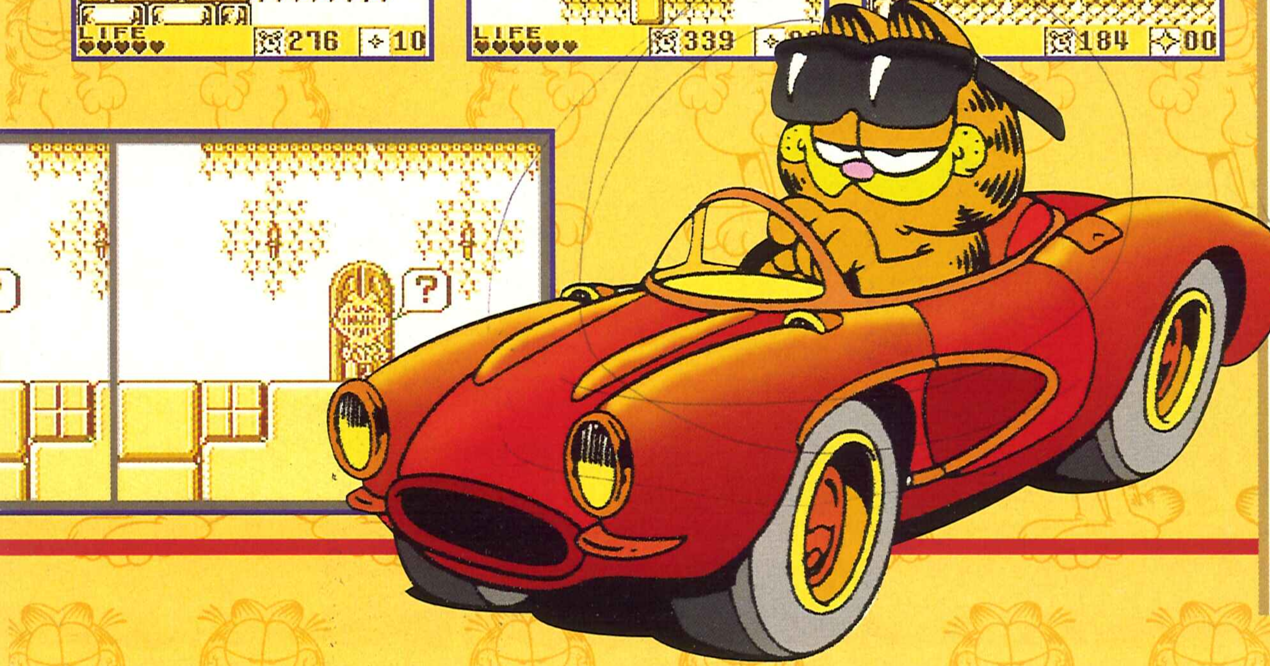
***A**nte la avalancha de conversiones de clásicos de los dibujos animados o de los comics que están llegando para todos los formatos, era inevitable que Garfield arañara alguna consola. Y el gato se ha estrenado en Game Boy sin demasiado éxito.*

El juego en cuestión presenta las fases como laberintos prácticamente iguales entre sí, con una banda sonora algo pobretona y escasos efectos de sonido. Además, no se ha cuidado en exceso el gráfico del protagonista, con lo que el juego pierde algo en emoción. En fin, que sin ser ninguna maravilla, Garfield puede divertir y entretener a los más peques de la casa. Para ellos va.

Cruela de Vil







GAME BOY



PLATAFORMAS
KEMCO
Kotobuki System

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 30
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 60
Los laberintos son todos iguales y Garfield, muy soso, apenas se parece al original de Jim Davis.

Música — 60
Una monótona melodía acompaña al juego. Claro que si no os gusta, siempre podéis bajar el volumen.

Sonido FX — 58
Pocos y pobres. Sin ser demasiado importante, podían haber cuidado más este apartado.

Jugabilidad — 65
El manejo es muy sencillo, tanto a la hora de realizar los movimientos como a la de emplear los items.

Adicción — 63
Si os gustan los laberintos y sois unos mitónamos de pro, éste es vuestro juego. ¿Que no? Pues olvidadlo.

Total — 65
Una pobre conversión a la portátil de Nintendo de las tiras de Garfield, que, aun así, tendrá sus adeptos...

Lo Mejor
- Que se hayan incluido los passwords, siempre tan valiosos.
- Que Garfield se asome al mundo de las consolas.

Lo Peor
- Lo poco que se parece el sprite al Garfield original.
- La monotonía en la que cae el cartucho. Es bastante sosete.

LO MÁS NUEVO

Blades of Vengeance







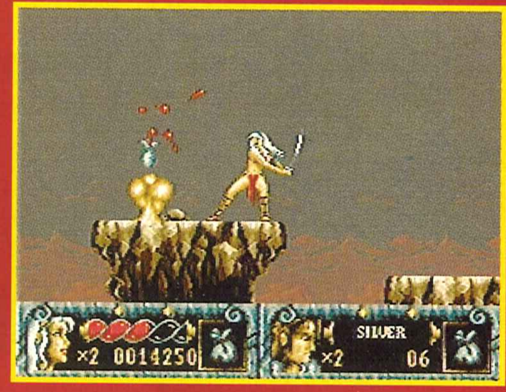
EL TORMENTO Y LA GLORIA

Más allá de las fronteras de la realidad, se extiende un reino fantástico en el que reinaban las fuerzas del bien, hasta que Mannax, la Dama Oscura, lo conquistó e implantó en él el dominio de las tinieblas. Entonces, el Gran Maestro decidió agotar la única alternativa que le quedaba: convocar a los tres últimos aventureros capacitados para acabar con Mannax y confiar en algún jugón avezado para que les guíe. Así, la Cazadora, el Bárbaro y el Mago se han puesto a vuestra entera disposición.

Aparte de contar con sus armas, podréis recoger dinero mientras avanzáis por las ocho fases que componen el juego, para al final de cada una de ellas comprar pócimas, hechizos y armaduras. Especialmente importantes resultarán éstas últimas, pues con ellas vuestros personajes estarán protegidos de todo ataque. Y por si fuera poco, por cada 75.000 puntos que logréis os veréis recompensados con una continuación.

Y no se os ocurra pasar por alto los consejos del Maestro, ni dejéis de explorar las zonas ocultas. En ellas hallaréis valiosos objetos que os vendrán de perlas para completar esta misión.





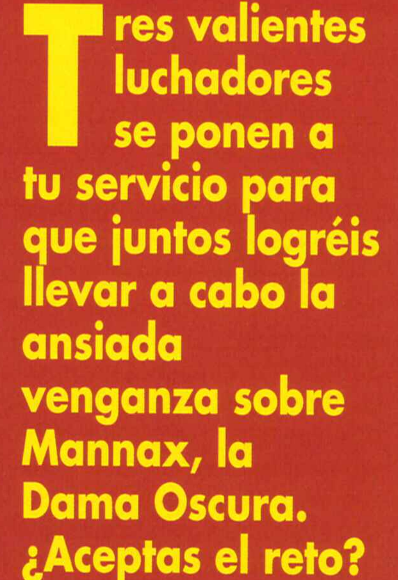












Tres valientes luchadores se ponen a tu servicio para que juntos logréis llevar a cabo la ansiada venganza sobre Mannax, la Dama Oscura. ¿Aceptas el reto?









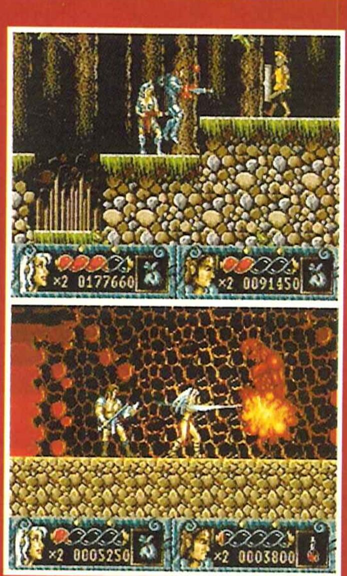


Con ocho basta

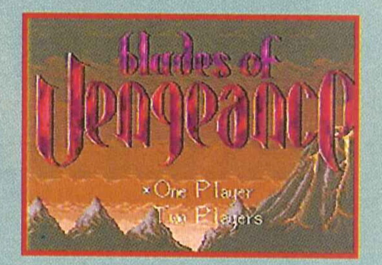
Blades of Vengeance es el típico cartucho que promete mucho, pero que ofrece bastante poco. Su argumento y línea de desarrollo no aporta nada nuevo a los arcades de este tipo. Los tres protagonistas están ya muy vistos, y las fases y enemigos son bastante repetitivos.

Además, el juego es difícil con avaricia, por lo que culminar con éxito las ocho fases que lo componen os costará sudor y lágrimas. Lo más destacable es la opción de dos jugadores simultáneos, gracias a la cual se podrán divertir los forofos de los cartuchos de este tipo.

Cruela de Vil



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
ELECTRONIC ARTS
Beam Software

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 65
El tamaño de los sprites tira a pequeño y, en general, los escenarios y personajes son muy repetitivos.

Música — 62
No pasa de ser un ruidillo de fondo, con melodías que intentan dar al juego la tensión y acción necesaria.

Sonido FX — 61
Simulaciones de disparos, fuego y demás. Está bastante conseguido el sonido de la ballesta.

Jugabilidad — 68
Cada protagonista tiene algunos movimientos sencillos de realizar, pero son bruscos y limitados.

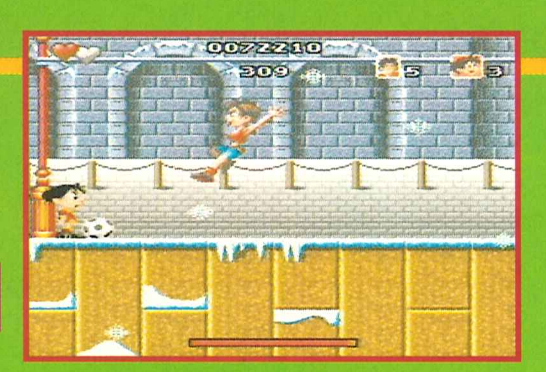
Adicción — 64
Sólo gracias a la opción de dos jugadores simultáneos podréis avanzar por este dificilísimo juego.

Total — 64
Un juego desfasado que intenta combinar, con dudoso éxito, las características de otros arcades de este tipo.

Lo Mejor
- Sin ninguna duda, la opción de los dos jugadores simultáneos.

Lo Peor
- En general, el cartucho presenta un nivel de dificultad excesivo. Y, encima, sin continuaciones y sólo tres vidas.

LO MÁS NUEVO





UN MAESTRO DEL ESFÉRICO

La compañía Ocean ha sido la primera, y no será la última, en sacar al mercado un cartucho con el Mundial de Fútbol como tema central. Aunque eso sí, muy diferente a lo que estáis acostumbrados a ver. Resulta que unos extraterrestres han aterrizado en la Tierra para llevarse consigo el trofeo del Mundial de Fútbol. Pero además de traviesos y ladronzuelos, estos alienígenas son unos patosos, ya que su nave ha explotado por los aires dispersando los trozos del codiciado trofeo por cinco lugares distintos de la Tierra.

Por fortuna, un chavalín al que llaman Soccer Kid por su innata habilidad para manejar el balón de fútbol, se encargará de viajar a los países en que han caído los pedazos de la dorada estatuilla y de recuperarlos. Con este noble fin, nuestro héroe deportivo recorrerá diversas zonas de Londres en Inglaterra; La Riviera, las ruinas romanas y el Lido de Venecia en Italia; visitará un destructor, la ciudad de Moscú y la Plaza Roja en Rusia; viajará en tren bala por el país del Sol Naciente; y, por último, desembarcará en varias sedes del Mundial de Estados Unidos, como Nueva York, Los Angeles o Chicago.

En su largo deambular por estos lejanos lugares, Soccer Kid habrá de enfrentarse a personajes de toda condición, desde ratas de alcantarilla, perros o incluso almejas y caimanes, hasta humanos de diferentes nacionalidades. Para defenderse de ellos, contará con un arma que en sus pies se convierte en infalible: un balón de reglamento con el que dejará fuera de juego a todos estos indeseables. Además, este genio futbolero puede utilizar el esférico de cuero blanco con pintas negras como trampolín con el que subir hasta plataformas de otra forma inaccesibles.

Ya veis, el heredero del Naranjito y de Sport Billy (los lectores de cierta edad sabréis de qué os hablamos) ya está aquí. Y viene dispuesto a dar balonazos a diestro y siniestro.

NINTENDO SUPER NINTENDO

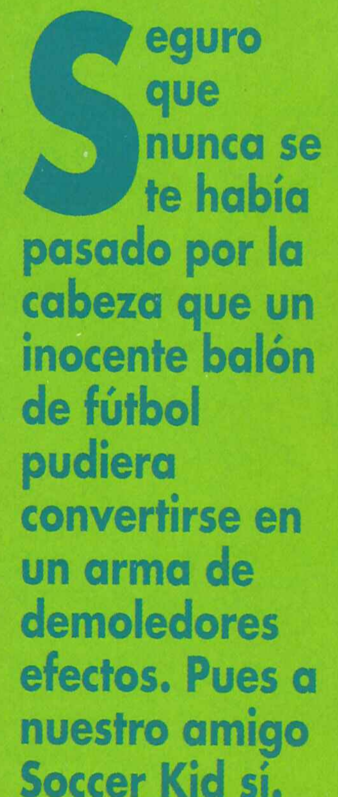
SOCCER KID



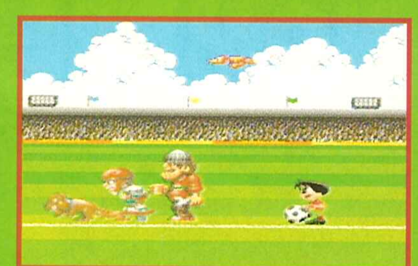
Un balón de reglamento será el inseparable compañero de Soccer Kid en su difícil aventura. Con él podrá hacer malabarismos, abatir enemigos y darse impulso para llegar a elevadas alturas.





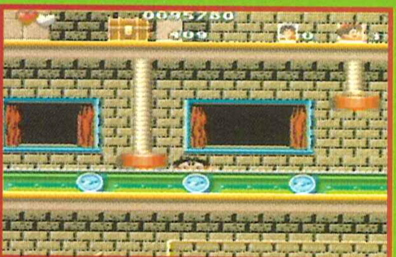


Seguro que nunca se te había pasado por la cabeza que un inocente balón de fútbol pudiera convertirse en un arma de demoledores efectos. Pues a nuestro amigo Soccer Kid sí.











La excepción que confirma la regla

La salida al mercado de un juego que tiene como base el robo del trofeo del Mundial de Fútbol (curiosamente se celebra en EEUU este año), huele a oportunismo por todos sus circuitos. Y el oportunismo está normalmente reñido con los productos de calidad.

Pero este cartucho es una excepción a esta norma, al menos a medias. Si bien presenta unos enemigos muy originales (Pavarotti incluido) y buenos escenarios (aunque con un único plano de scroll), la jugabilidad no acompaña en exceso. Y es que eliminar a los enemigos a balonazo limpio, es mucho más difícil de lo que parece.

Boke





SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
OCEAN
Ocean

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 5
Megas: 8

Gráficos — 78
Buena definición de todos los personajes, aunque bastante primitivo al tener un solo plano de scroll.

Música — 79
Es bastante variada, pero tampoco se han rebanado los sesos al componerla.

Sonido FX — 76
Escasos efectos. Que si el gritito de Soccer Kid cuando lo matan, que si el sonido al chutar el balón...

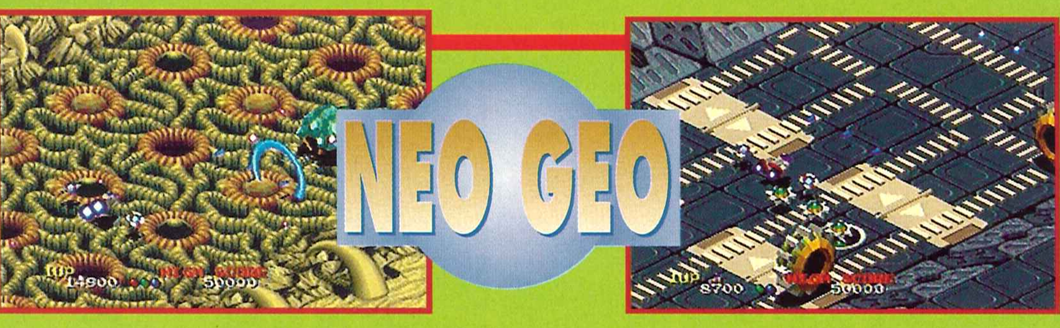
Jugabilidad — 75
Presenta excesiva dificultad en las fases avanzadas y muy pocas opciones (dos niveles, un solo jugador...).

Adicción — 76
Al principio resulta simpático, pero el interés se va perdiendo a medida que avanza el juego.

Total — 77
Un cartucho sobrio, de pocas florituras técnicas, en el que se echan de menos unas cuantas fases y más jugabilidad.

Lo Mejor
- El excelente control de balón de Soccer Kid, que hasta se permite el lujo de hacer malabarismos.
- Pavarotti como enemigo final de fase.

Lo Peor
- El tufillo oportunista que suelta.
- Que no cuente con más fases.



LA DIFICULTAD YA TIENE NOMBRE





Trepidante, rápido y difícil. «View Point», la última maravilla de Neo Geo, se presenta como un Shoot'-em-up no apto para cardíacos. La mecánica ya os la podéis imaginar. Simplemente, hay que disparar a todo lo que se mueva sin dejar que nada ni nadie se os acerque. Aunque conseguirlo no es nada, nada fácil. Los enemigos brotarán de manera espectacular de cualquier rincón, sus proyectiles se contarán por cientos y, para colmo, vuestro campo de acción estará limitado por las paredes de un alucinate decorado.

Una perfecta perspectiva isométrica preside todo el desarrollo del juego, deslizándose suavemente sobre un scroll imparable que no os dejará deteneros ni un momento. Pero no es un mata-mata típico. Para empezar, se combinan instantes de auténtico frenesí en los que no se puede dar un respiro al disparador, con momentos de verdadero virtuosismo con el pad, en los que bestias indestructibles aparecen y desaparecen como por arte de magia. Para continuar, el juego consta sólo de dos fases, al menos hasta que seas capaz de hallar la forma de acceder a niveles ocultos, que sólo encuentran los auténticos campeones.

Pero no nos precipitemos y vayamos por partes. ➤







Escoltas de lujo



No desaproveches la oportunidad de hacerte con este par de efectivas escoltas. Fíjate bien: Por una lado, podrás disparar tres ráfagas a la vez, y, lo que es mejor, estarás protegido contra los choques laterales y los ataques que te lancen tus enemigos por la espalda. Sólo perderás las escoltas cuando acaben con la nave principal.















Los enemigos más exóticos tratarán de rifarse la carcasa de tu nave al menor descuido. Por muy inocentes que parezcan, no tengas piedad de ellos.







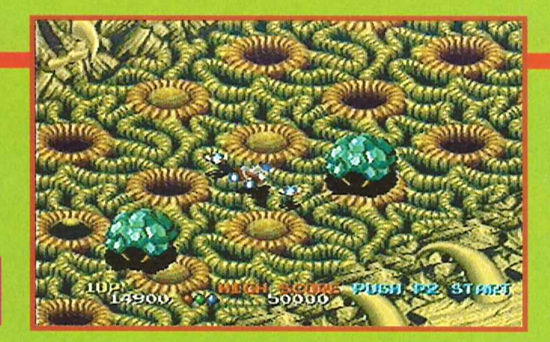
Potencia al límite

Cuando pulses el botón de disparo continuamente, abrirás fuego como si tu nave estuviera armada con una rapidísima ametralladora. Si mantienes el botón presionado un momento, lanzarás un rayo de mayor potencia, pero si lo presionas durante unos cuantos segundos más, vomitarás una onda capaz de destruir a varios enemigos a la vez. Este sistema es el más efectivo frente a enemigos de gran resistencia.











Para completar la aventura, contarás con una pequeña, pero poderosa nave de gran maniobrabilidad. El vehículo va armado con tres bombas de diferentes efectos y con un cañón láser de largo alcance. A lo largo del juego, podrás incrementar el número de bombas, recogiendo los inevitables items que sueltan algunos enemigos. También encontrarás vidas extras y escudos protectores. Sin embargo, el ítem más útil son las alas de escolta que se situarán a ambos lados de tu nave, y que disparará al mismo tiempo que ella, librándote, además, de los inevitables choques contra los bordes laterales del escenario.

Por desgracia, estas ayudas no van a ser suficientes. Ya os hemos dicho que el juego no es de los que se acaban solos ni mucho menos. Es un cartucho para verdaderos expertos y para amantes de retos imposibles. Eso sí, por su calidad gráfica y sonora, se le puede perdonar la dificultad y mucho más.



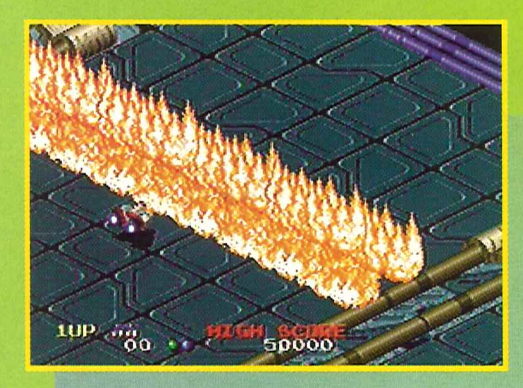






Si logras terminarte este juego, avisa a la NASA y a las Fuerzas Aéreas, porque no cabe duda que eres un experto en eso de disparar desde una nave.









Bombas de efectos demoledores

- Bomba incendiaria: Con esta bomba lo achicharrarás en un abrir y cerrar de ojos. Todo empezará con una descarga de fuego desde abajo, que seguirá subiendo hasta acabar con todo lo que se mueva en la pantalla. Completamente destructiva.

- Onda de choque: Tiene un efecto menos demoledor que la anterior, pero es muy práctica para usar en situaciones de peligro. Al lanzarla, provocará una onda expansiva que pulverizará todo lo que se encuentre en su radio de acción.

- Bomba múltiple: Cuando la cabeza de esta bomba se abra, expulsará docenas de misiles que se dirigirán directamente contra el enemigo. Es el arma ideal para utilizar cuando estés rodeado de adversarios y no sepas qué hacer.











Un reto para campeones

Aquellos de vosotros que alardeéis de ser unos monstruos del pad, tenéis una buena oportunidad de demostrarlo. Y es que pocos juegos se hacen tan difíciles desde el primer momento y por la misma razón te enganchan a la consola con tanta fuerza.

«View Point» supone un auténtico reto del que es difícil despegarse. Un reto, eso sí, cargado de calidad gráfica y técnica, que se aprecia en sus cuidados enemigos y en sus detalles de originalidad. Un gran sonido pone la guinda al nuevo pastel de Neo Geo, un cartucho que se aleja de sus habituales juegos de lucha, pero que llega tan cargado de acción como nos tiene acostumbrados.

Teniente Ripley



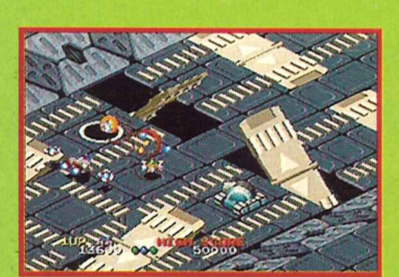
Los enemigos finales son una de las muchas dificultades de este cartucho. Sin movimientos fijos y armados hasta los dientes, son prácticamente invencibles.

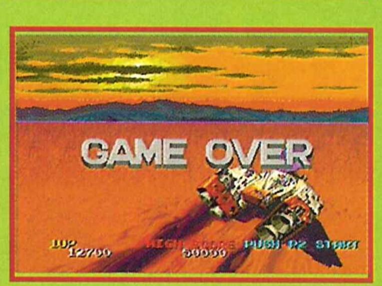


Los escenarios son parte activa de este cartucho. En cualquier momento puede levantarse el suelo o moverse una pared para atraparte en una trampa mortal.











Si llegas a jugar en esta fase puedes considerarte un artista del pad. Llegar hasta aquí está reservado para los pilotos más audaces... y para los más pacientes.

NEO GEO



SHOOT' EM-UP
SNK
Sammy
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 2 y...
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 4
Megas: 74

Gráficos — 92
Originales y muy atractivos escenarios plagados de peligrosas criaturas. Bien definidos y de gran detalle.

Música — 93
No podía acompañar de mejor forma a la desenfrenada acción que se desarrolla en la pantalla.

Sonido FX — 93
Los efectos sonoros son de gran calidad y están dotados de toda la fuerza y la contundencia necesarias.

Jugabilidad — 92
Su manejo es sencillo y las posibilidades de diversión enormes. Eso sí, tienes que ser un virtuoso del pad.

Adicción — 91
Engancha de manera fulgurante, aunque puede desanimar a los menos pacientes de vosotros.

Total — 92
Este cartucho tiene sobradas virtudes para resultar atractivo, aunque un pelín menos difícil habría sido lo ideal.

Lo Mejor
- Su rapidísimo ritmo de juego.
- La enorme manejabilidad de la nave.

Lo Peor
- Es muy, muy difícil.

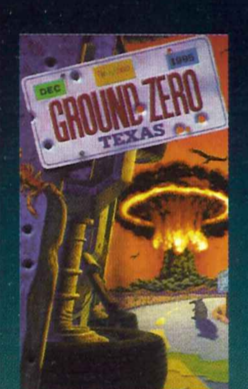
Listas de Éxitos

No os podéis quejar, porque este mes las novedades han sido muchas y buenas (que es más importante). Especialmente en las consolas de Sega, las listas han experimentado importantes cambios, e incluso dos juegos que más abajo veréis se han encarmado directamente a la primera posición. Ahí los tenéis.



Son los animales más revolucionarios del mundo consolero. Ellos solos se han bastado para dar un vuelco a las listas de Mega CD y Mega Drive, subiendo a lo más alto cuando aún están calientes sus chips. Como sois chicos listos, ya habréis adivinado que se trata de los dinosaurios de «Jurassic Park» y de la S.S. (Superestrella de Sega) «Sonic», con su tercera entrega de aventuras. «NBA Jam» también ha tenido una entrada o mate de espaldas más que aceptable en las 16 bit de Sega y Nintendo.

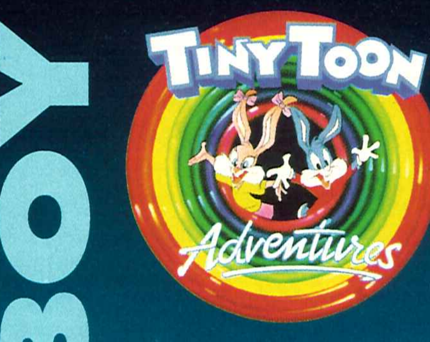
MEGA CD



No se puede decir que esta invasión se haya hecho en silencio, porque sigue dando mucho que hablar. Pese a la aparición del Jurassic, cada vez está más cerca de la cabeza.

1	(N)	JURASSIC PARK
2	(3)	Ground Zero Texas
3	(1)	Thunder Hawk
4	(6)	Sonic
5	(R)	Silpheed
6	(4)	Ecco the Dolphin
7	(2)	Batman Returns
8	(7)	Prize Fighter
9	(N)	Dracula Unleashed
10	(9)	Dune

GAME BOY



La portátil de Nintendo se ha tomado un ligero descanso y mantiene intactas todas las posiciones de su lista. Pero con personajes como los Tiny, no tardará en cambiar.

1	(R)	LEGEND OF ZELDA
2	(R)	Super Mario Land 2
3	(R)	Top Ranking Tennis
4	(R)	TMHT 3
5	(R)	Asterix
6	(R)	Jurassic Park
7	(R)	Tiny Toons
8	(R)	Looney Toons
9	(R)	Darwing Duck
10	(R)	Batman Animates



MEGA DRIVE

¡A la de una, a la de dos y a la de tres! Esto es lo que parece haber dicho nuestro amigo Sonic, con tanta fuerza que ha aparecido directamente en el primer puesto de la lista de Mega Drive. Claro, que no creo que le haya dado demasiada impresión, porque este puerco espín ya está más que acostumbrado a estas cosas.

1	(N)	SONIC III
2	(1)	Eternal Champion
3	(2)	Street Fighter II
4	(3)	Aladdin
5	(4)	E.A. Soccer
6	(5)	Sonic Spinball
7	(6)	Toejam & Earl 2
8	(N)	NBA Jam
9	(7)	Robotnik Mean...
10	(17)	TMHT Tournament
11	(N)	Castlevania
12	(9)	Ren Stimpy
13	(10)	Dune II
14	(11)	Robocop vs Terminator
15	(12)	Jungle Strike
16	(13)	Jurassic Park
17	(14)	Lethal Enforce
18	(8)	Flashback
19	(16)	Sensible Soccer
20	(R)	Mortal Kombat

N.E.S

Mes demasiado tranquilo para la Nes. Sólo el joven Buster Bunny y sus dibu-amigos han sido capaces de avanzar un puesto en nuestra lista. Puestecito a puestecito, ¿hasta dónde llegarán?

1	(R)	SUPER MARIO III
2	(R)	The Return of Jocker
3	(R)	Asterix
4	(5)	Tiny Toons
5	(4)	Star Wars
6	(R)	Robocop 3
7	(R)	Battletoads
8	(R)	Shatter Hand
9	(R)	Indy Heat
10	(R)	Dracula

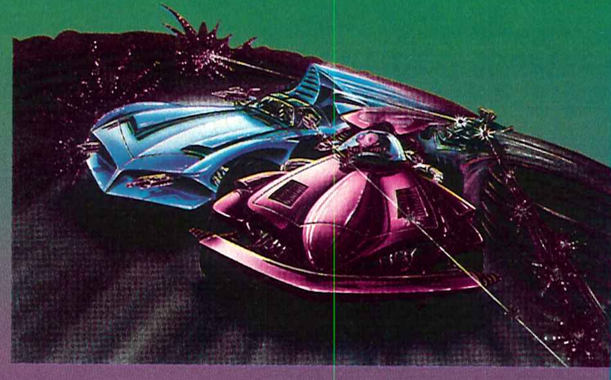
GAME GEAR

Para dar un sabor dulce a la pequeña de Sega, ha llegado Zool y toda su cohorte de chupa chups y caramelos. Sonic, Mowgli, Mickey y demás ya tienen un nuevo rival a batir.

1	(R)	SONIC 2
2	(R)	Jungle Book
3	(R)	Land of Illussion
4	(R)	Ecco the Dolphin
5	(N)	Cool Spot
6	(R)	Chuck Rock 2
7	(N)	Robotnik Mean...
8	(7)	Desert Strike
9	(R)	Star Wars
10	(N)	Zool

SUPER NINTENDO

No, no nos hemos equivocado. No hemos insertado la lista de los grandes éxitos musicales en vez de la de Super Nintendo. El rock duro que podéis escuchar de fondo procede del «Rock'n Roll Racing», una cerrera de vehículos espaciales que dará mucho que hablar. De momento, se ha situado en mitad de la tabla, pero seguro que poco a poco irá adelantando puestos. Y en eso tiene mucha práctica.



1	(R)	S.F.II TURBO
2	(R)	Star Wing
3	(4)	Mario All Star
4	(N)	NBA Jam
5	(N)	Clayfighters
6	(3)	Aladdin
7	(6)	S. Emp. Strikes Back
8	(7)	Batman Returns
9	(5)	Young Merlin
10	(N)	Rock'n Roll Racing
11	(8)	Flashback
12	(9)	Jurassic Park
13	(10)	Dragon Ball Z
14	(11)	Alien III
15	(12)	TMHT Tournament
16	(13)	Tecmo NBA
17	(14)	Mortal Kombat
18	(15)	Sunset Raiders
19	(16)	Battletoads
20	(18)	Sensible Soccer

NEO GEO

A pesar de lo difícil que es que un juego que no es de lucha entre en la lista de Neo Geo, «View Point» lo ha conseguido. Aunque sólo sea en la décima posición de la tabla, menos da una piedra.

1	(R)	FATAL FURY ESPECIAL
2	(R)	Fatal Fury 2
3	(R)	Samurai Shodown
4	(R)	Art of Fighting
5	(6)	World Heroes 2
6	(5)	Super Side Kicks
7	(8)	Sengoku 2
8	(7)	Trash Rally
9	(10)	Three Count Bout
10	(N)	View Point

MASTER SYSTEM

Mucho cuidado, Sonic, que detrás de ti han aparecido unos pequeños bólidos, los Micromachines, dispuestos a ocupar la primera posición en cuanto tengas un descuido.

1	(R)	SONIC CHAOS
2	(N)	Micromachines
3	(2)	Jungle Book
4	(3)	Sonic 2
5	(4)	Land of Illusion
6	(5)	Desert Strike
7	(6)	Robotniks Mean...
8	(7)	Street of Rage
9	(8)	Robocop vs Terminator
10	(R)	Master Kombat

Participa con tu SEGA Visor ...y tu revista HOBBY CONSOLAS

¿Qué es el Sega Visor?



El Sega Visor Interactivo es la lámina que has encontrado este mes junto a Hobby Consolas. Como verás, en ella aparece un entramado de dibujos de lo más raro formado por los personajes protagonistas de Sonic 3. Pues bien, si haces exactamente lo que a continuación te explicamos, la mayoría de esas figuras desaparecerán y te quedará tan sólo una, la cual te dará la opción de recibir un premio seguro. Por cierto, no todos los Visores son iguales, por lo que cuantos más tengas... ¡más opciones de premio!

¿Cómo saber si tu Sega Visor tiene premio?

¡Muy fácil! Simplemente ten a mano tu Sega Visor Interactivo siempre que pongas la tele. Cuando veas el anuncio de SEGA ¡zas! coloca rápidamente la lámina transparente en el lugar que te indique el anuncio. Mira entonces cuál es la figura que aparece en tu visor...



si te aparece **SONIC**

¡Has ganado un **Cartucho de SONIC 3**!

si te aparece **KNUCKLES**

¡Prepárate para recibir una exclusiva **Camiseta de SONIC 3**!



si te aparece **TAILS**

¡Ya puedes empezar a elegir la prenda donde vas a pegar este alucinante **Adhesivo Térmico de SONIC 3**!



¡Hay más de 10.000 regalos en juego!

¡No nos pierdas de vista!

Aunque Sega repartirá nada más y nada menos que 10.000 premios, si has tenido la "mala suerte" de que en tu Visor apareciera un Robotnik, en principio no has ganado nada. Pero tranquilo, porque para algo estamos aquí los de Hobby Consolas. Envíanos tu Visor con Robotnik y podrás ganar alguno de los cientos de premios de "consolación" que sorteamos: cartuchos de Sonic 3, camisetas, parches térmicos y alguna que otra sorpresa más.

¿Quieres alguna pista?

Está bien. Los anuncios nuevos de Sega comenzarán a emitirse el viernes 11 de Marzo en Antena 3 (por eso del Sonic 3, ...claro). Así que márcate bien la fecha en el calendario y... ¡suerte!.

Por cierto, si por alguna razón no se ve ANTENA 3 en el lugar donde vives... lo sentimos mil, pero no podemos hacer nada. De todas formas, siempre podrás enviarnos el Sega Visor al sorteo de "ME SALIÓ ROBOTNIK", ¿vale?.

¡Ah!, y si se agota Hobby Consolas o quieres tener más posibilidades, te gustará saber que también podrás conseguir el Sega Visor con el suplemento dominical del diario "EL PAÍS" del día 6 de marzo.

Si te aparece ROBOTNIK, envíanos tu Sega Visor junto con el cupón que aparece en esta página a:

HOBBY PRESS, S.A.
Hobby Consolas
Apartado de Correos 400
28100 Alcobendas
Madrid

y no te olvides de indicar en una esquina del sobre:
"ME SALIÓ ROBOTNIK",
y de poner tu nombre y dirección bien clarito en el cupón.

¿Cómo vas a recibir tu premio?

Si tu Sega Visor tiene premio, deberás seguir las instrucciones de la carpetilla que viene junto con el Sega visor. Sega se encargará de enviarte tu premio. Si, por el contrario, tu Sega Visor no es de los afortunados, es decir te sale Robotnik, entonces podrás entrar en el sorteo de "consolación" de Hobby Consolas. Entre todas las cartas recibidas durante el mes de Marzo se efectuará un sorteo el día el 5 de Abril y los nombres de los ganadores los publicaremos en un próximo número de Hobby Consolas. Suerte y... ¡mucho ojo!!



LASERS



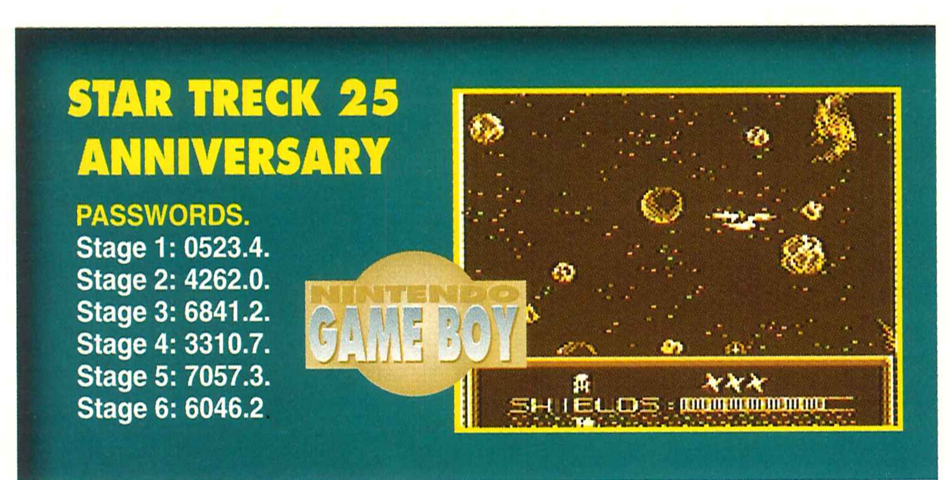
PROBOTECTOR

ELEGIR FASE.
En la pantalla de título, pulsa start para que deje de moverse y luego arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, "B", "A", "B", "A", select y start.



R-TYPE

PARA ACCEDER AL MENÚ DE SONIDO Y FASE.
Antes de que acabe la cuenta atrás de la pantalla de continuación, gira todas las veces que puedas el mando en sentido contrario a las agujas del reloj.
Cuantas más veces lo hagas, más ventajas puedes conseguir.



STAR TRECK 25 ANNIVERSARY

PASSWORDS.
Stage 1: 0523.4.
Stage 2: 4262.0.
Stage 3: 6841.2.
Stage 4: 3310.7.
Stage 5: 7057.3.
Stage 6: 6046.2



SLIDER

PASSWORDS.
¿Estás atascado y no puedes pasar de nivel? Tranquilo, porque te facilitamos los passwords de las últimas fases:

ECAG.
NCJI.
ELAP.
NLJB.
ECCI.
NCLK.
ELCB.
NLLD.
GCAI.
PCJK.

GOLDEN AXE

CÓMO ELEGIR FASE.
Vé a la pantalla de selección de guerrero y pulsa a la vez diagonal abajo-izquierda, "B" y start. Aparecerá un número en la esquina superior derecha que indica la fase en la que quieres jugar.



& PHASERS

DRAGON BALL Z



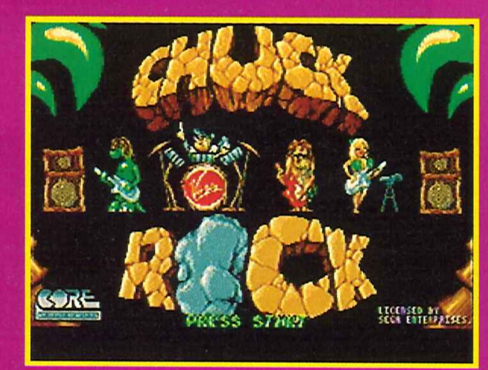
CÓMO VER LA LISTA DE MOVIMIENTOS.
En el transcurso de la partida, pulsa start, luego select y después “A”, con lo que podrás ver la lista de movimientos especiales de tu luchador.

CÓMO ACTIVAR LA CHAMPION EDITION.
En la presentación, cuando aparezcan la imágenes en blanco y negro, pulsa Arriba, “X”, Abajo, “B”, Izquierda, “L”, derecha y “R” varias veces, hasta que suene un pitidito y luego un grito. Así podrás elegir a los trece luchadores.



CHUCK ROCK

CÓMO ELEGIR FASE.
En la pantalla de presentación pulsa “A”, “B”, derecha, “A”, “C”, “A”, abajo, “A”, “B”, derecha y “A”. Empieza a jugar normalmente. Cada vez que quieras pasar de fase, no tienes más que presionar “A” y arriba. Para pasar a la sección siguiente de la misma fase, basta con que presiones “A” y derecha. Y si quieres retroceder, pulsa abajo y “A”.







VIGILANTE

ELEGIR NIVEL.
En la pantalla de presentación presiona diagonal izquierda y los botones “1” y “2” al mismo tiempo. A cotinuación, mueve el pad de derecha a izquierda y ya está.





SUPERSWIV

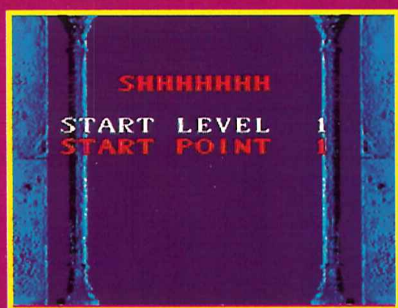
PARA PASAR DE NIVEL.
Pausa y pulsa: Nivel 2= R, L, R, R, L, L, R, R, R, L, R, R. Nivel 3= L, R, L, L, R, R, L, L, L, L, R, R, R, L. Nivel 4= R, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L. Nivel 5: R, L, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L, L. Nivel 6= L, L, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, L, L, R.



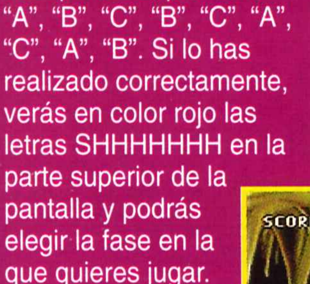
LASERS

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

CÓMO ELEGIR NIVEL.
Cuando aprezca el logo de Lucas Film en la pantalla, y antes de que desaparezca, presiona "A", "B", "C", "B", "C", "A", "C", "A", "B". Si lo has realizado correctamente, verás en color rojo las letras SHHHHHHH en la parte superior de la pantalla y podrás elegir la fase en la que quieres jugar.









SUPER TURRICAN

PARA PASAR DE NIVEL.
En el transcurso de la partida, para el juego (evidentemente, pulsando START) y presiona DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, "A" y START de nuevo. Oirás una musiquilla y automáticamente serás teletransportado al siguiente nivel. Tan alucinante es el truco que podrás hacerlo tantas veces quieras y acabarte el juego sin apenas darte cuenta.







LEMMINGS

ACCESO A TODOS LOS NIVELES.
Simplemente, pulsa IZQUIERDA, DERECHA, START y SELECT, y entrarás en el olimpo de privilegiados que tienen accceso a todos y cada uno de los maravillosos escenarios preparados para poner las cosas difíciles a una manada de Lemmings descarriados que añoran entrar por la puerta grande que les conducirá a un lugar seguro. (Lo siento, pero hay algo en el aire que me afecta la forma de hablar).





STREETS OF RAGE

ELEGIR FASE E INMUNIDAD.
Si queréis escoger nivel y, además, ser inmunes ante los enemigos, sólo tenéis que elegir la melodía número 11 del test de sonido. Esas dos nuevas alternativas aparecerán en el menú de opciones.



OPTIONS
SOUND TEST 11
LEVEL EASY
EXIT
DAMAGE ON
START STAGE 1



& PHASERS

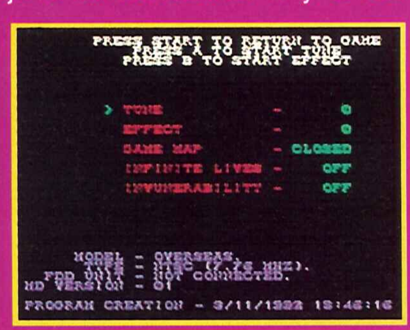


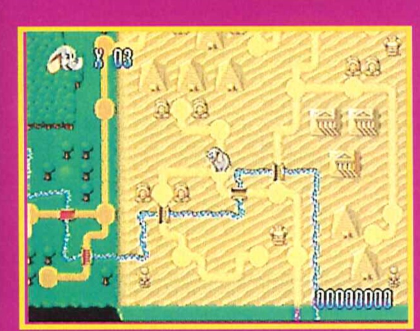
STREET FIGHTER II TURBO

CÓMO ELEGIR EL COLOR DE TU LUCHADOR.
Atiende a esto: si pulsas START cuando elijas a tu World Warrior, tendrás los colores normales de siempre. Pero si presionas un botón ("A", "B", "X", "Y", etc.) comenzarás con los colores de las versiones Champion/Turbo, según hayas escogido al principio.

ROLO TO THE RESCUE

UN MENÚ DE OPCIONES MUY ESPECIAL.
Enciende la consola y pulsa diagonal arriba-izquierda junto con los botones "A" y "C". Sin soltar nada, pulsa reset y mantén los botones apretados unos diez segundos más. Ahora, bastará con que pulses "B" para que apareza un menú de opciones que te permitirá, entre otras cosas, tener inmunidad, vidas infinitas y todos los caminos del mapa abiertos.

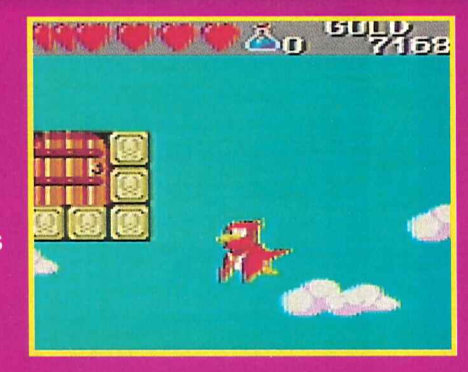






WONDER BOY III

PARA SACAR VENTAJA.
Aunque este chico es una maravilla, lo será aún más si introducís los siguientes passwords: Y20VDD5VYEP9RN y TKC3YTWDDPFR7A.
El primero permite acceder al "hombre halcón", y el segundo al "hombre león".

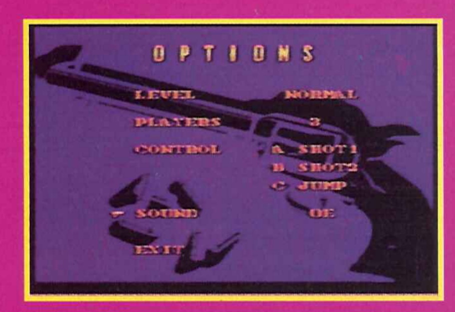






SUNSET RIDERS

CIEN CONTINUACIONES.
Ahí va un truquillo para los cowboys con problemas al este del Manzanares. Vete a la pantalla de opciones y escucha el sonido número 0E. Sal de las opciones y pulsa START. Ahora, elige a tu jugador con "A", y tan pronto como sonría, pulsa "A", "B" y "C" hasta que empiece la partida. Si todo va bien (y no tiene porqué ir nada mal), comenzarás a jugar contando con 100 continuaciones.



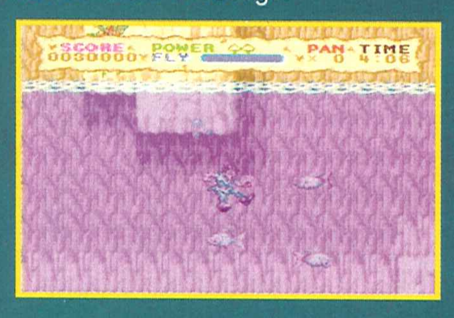


LASERS

HOOK

CONSEGUIR 99 VIDAS

Un truco parecido al del Mega CD se puede hacer en la Super Nintendo. Consiste en recoger repetidamente el ítem de 3 vidas extra que hay en el nivel 1, una vez que atravieses (con el poder de volar) la caverna llena de pinchos de la derecha.







SHINING FORCE

PON EL NOMBRE QUE DESEES

Este truco nos permitirá cambiar el nombre a todos y cada uno de nuestros jugadores. Comienza una partida como de costumbre y pon nombre a tu jugador. Vé a la opción END, y pulsa con el segundo pad: "A", "B", "C"" y START. Mientras haces esto, pulsa con el primer pad: "A", "C" y START. Un nuevo personaje aparecerá dispuesto a que le demos nombre, y cuando lo hagamos podremos repetir la operación con todos los jugadores que necesitemos.

SEGA MEGA DRIVE

KRUSTY'S FUN HOUSE

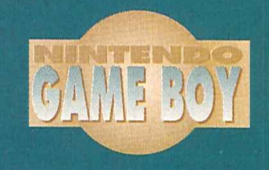
GAME BOY PASSWORDS:

Nivel 2: MCBAIN.
Nivel 3: MILHOUSE.
Nivel 4: CMBURNS.
Nivel 5: PRINCESS.



SUPER NINTENDO PASSWORDS:

Nivel 2: SKINNER.
Nivel 3: SCRATCHY.
Nivel 4: BARTDUBE.
Nivel 5: BOUVIER.



ABRIR PUERTAS Y RECARGAR ENERGÍA

Introduce este password: (espacio) JOSHUA (espacio) y start, y se abrirán todas las puertas.

Y si durante el juego pulsas "L" y "R" a la vez, se rellenará tu indicador de energía al máximo.





MORTAL KOMBAT

MENÚ DE OPCIONES DESCONOCIDO

Tranquilos. Este truco no es para que aparezca más sangre de lo normal. Es ni más ni menos para que aparezca otro nuevo menú de opciones. Cuando estés en la pantalla en la que van apareciendo en un scroll vertical todos los personajes, pulsa ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, "A", DERECHA y ABAJO.

Sabremos si el truco funciona porque aparecerán ante nosotros opciones para activar o desactivar el modo Gore, además de poder activar o desactivar una serie de banderitas. Depende de cómo las coloquemos tendrán un efecto u otro, y podremos cambiar el aspecto del juego y los escenarios.

SEGA MEGA DRIVE



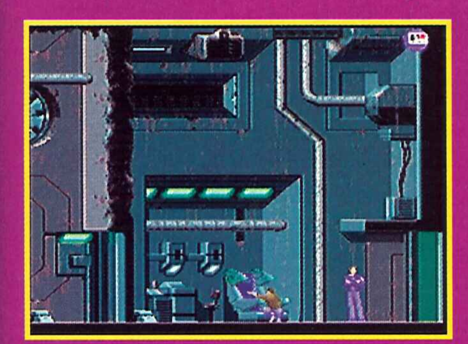
& PHASERS

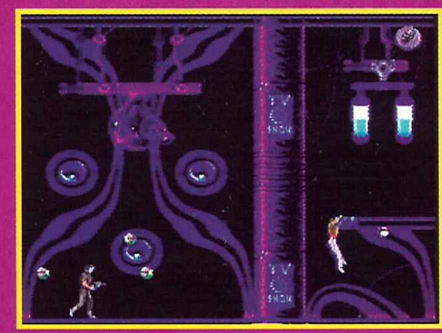
FLASHBACK

HACER DESAPARECER A LOS ENEMIGOS

Un truco corto pero de gran utilidad para los jugones con problemas. Simplemente, metiendo el password PIXEL haremos desaparecer a todos los enemigos del juego.







TORTUGAS NINJA II

PARA ELEGIR NIVEL Y EMPEZAR CON 19 VIDAS

Solamente habréis de pulsar "B", "A", Arriba, Abajo, "B", "A", Izquierda, Derecha, "B", "A", y Start nada más que aparezca la pantalla de juego. Una vez hecho esto, sólo quedará decir en voz alta ¡Cowabunga!

NINTENDO N.E.S

TOEJAM & EARL

YA HAN ELEGIDO SUS RAPS FAVORITOS

Y los afortunados ganadores son...

PRIMEROS PREMIOS

Cadena de música y un compact disc de US3

MEJOR CINTA DE MÚSICA:
SALVADOR DÁVILA IGLESIAS, Madrid.

MEJOR CINTA DE VÍDEO:
JOSÉ SANTIAGO ROCA, Llica D´Amunt.

SEGUNDOS PREMIOS

Un compact disc de US3

- Gabriel Garrido Aguayo, Murcia, 15 años.
- Francisco Javier Martínez López, Almería, 12 años.
- Alejandro Moreno Iglesias, Móstoles, 15 años.
- Pau Baiget Arasanz, Barcelona, 13 años.
- David Díaz Quintero, Ferrol, 19 años.
- Javier Sánchez López, Sant Boi de Llobregat, 13 años.
- Sergio Hormigó Muñoz, Ripollet, 12 años.
- Enrique y Javier Cerrejón Toca, Madrid, 13 y 9 años.
- Pablo Pérez Ortiz, Zargoza, 13 años.
- Ramón González Lozano, Gava, 15 años.
- Pedro Rico Serrano, Oviedo, 14 años.
- Roberto Rubio Díez, Valladolid, 16 años.
- Marc Garró Capdevila, Sant Boi de Llobregat, 16 años.

¡Raperos!, si queréis alucinar con los raps ganadores, no dejéis de sintonizar el programa Game 40. GUILLERMATOR "El monstruo de la última pantalla" os los presentará en exclusiva los días 14 y 21 de marzo de 10 a 11 de la noche.



Aquí tenéis la letra del increible rap de Salvador Dávila

AHH GEAH ... AQUÍ MC.
MIDI, SÓLO PARA TÍ,
RAPEANDO DESDE HOBBY
CONSOLAS.
GRACIAS A SEGA, UNA
HISTORIA SE ESTÁ
DESARROLLANDO EN
FUNKOTRON.
TOEJAM y EARL INTENTAN
DEFENDERSE DEL MOLESTO
TURISMO.
LOS HUMANOS, NO
CONTENTOS CON
DESTROZAR SU PLANETA,
SE DIVIERTEN
INVADIENDO OTROS.
PERO NUESTROS DOS
AMIGOS HARÁN TODO LO
POSIBLE PARA QUE ESTO
NO SUCEDA.
SI TE ATREVES, COGE TU
PAD Y ÉCHALES UNA
MANO.
AMIGO ... ¡QUE EL RITMO TE
ACOMPAÑE!

UNA TIERRA,
UNA TIERRA MUY DISTANTE
POBLADA POR GENTES
DE MARCHA TREPIDANTE
QUE BUSCAN,
COMO ÚNICO ALICIENTE,
BAILAR, RAPEAR
Y OIR FUNKY CON SU
GENTE.

NO BUSCAN,
NO BUSCAN MOVIDAS,
SÓLO DISFRUTAR
Y VIVIR LA VIDA,

PERO NO ...
TENDRÁN QUE HACER LA
GUERRA
VIENEN A MOLESTAR
LOS TÍOS DE LA TIERRA.

Y NO HABRÁ VIOLENCIA,
CARGADOS DE PACIENCIA
Y CON BOTES COMO ARMAS
DE GRAN POTENCIA,

DEVOLVERÁN
A SU PUNTO DE PARTIDA
A ESOS TÍOS
QUE LES AMARGAN LA
VIDA.

¿POR QUÉ
TENEMOS QUE LUCHAR,
SI SÓLO QUEREMOS
PONERNOS A BAILAR?

QUE LATA,
ESTOS HUMANOS
SIEMPRE TIENEN
QUE LLEGAR A LAS MANOS.

¡CUIDADO!, RECOGE LOS
FUNKS.
¡CUIDADO!, MIRA A LAS
PALMERAS.
¡CUIDADO!, LEE LOS
CARTELES
Y SI PUEDES, MEJOR QUE
VUELES.

SI ES MUCHA
TU VENA AVENTURERA,
PUEDE QUE LLEGUES
A LA FASE TERCERA

Y QUE SUERTE,
ALLÍ HAY UNA NENA,
UNA ENCANTADORA
SIRENA.

QUE TE DARÁ
PODERES ESPECIALES
PARA ENFRENTARTE
A LOS CRIMINALES
QUE TE
MOLESTAN CANTANDO,
QUE TE
MOLESTAN GRITANDO.

SON TERRIBLES
ESTOS HUMANOS
SIEMPRE TIENEN
QUE LLEGAR A LAS MANOS.

LOLOCOP, CRUELA,
RIPLEY, BOKE,
YEN Y M.A.D.
TE PUEDEN DAR UN TOQUE
SIN PROBLEMAS,
A ELLOS LES MOLA.
HACEN ENTRE OTROS
HOBBY CONSOLAS.

QUE SERÍA DE TÍ
SIN ESTA GENTE,
REIVINDICAN LA CONSOLA
COMO ALGO INTELIGENTE.

Y ¡CUIDADO!
PASA DE DROGAS,
LO QUE HAY QUE
CONSUMIR
ES HOBBY CONSOLAS.

Pero además, os tenemos reservada una sorpresa, todos estos raperos recibirán una auténtica y exclusiva camiseta de Hobby Consolas.

Javier Perfecto González	Sta. Cruz Tenerife
Mónica López Horcajuelo	Madrid
Eduardo de Pablo Elvira	Galapagar
Oscar Gómez Díaz	Carmona
David Moreno Chippirrás	Móstoles
Andoni Escribano Aguirre	Andoain
Manuel de Torres Mesa	Madrid
Cristina Pastor Orea	Benidorm
Xabier Martinez Beorlegui	San Sebastian
Martín l Quelle Garcia	Málaga
José Latorre LLorente	Villamurriel
Javier Gimeno Nadal	Zaragoza
Leticia Arjona Collado	Madrid
Juan Bauza Capella	Algaida
Juan Varela Mate	Verdum
Paco Vallecillos Quevedo	Port de la Selva
Roser Pratdesaba Moreno	L´ametlla
Francisco Sandemetrio	Catarroja
Daniel Valdivieso	Ceinos
Xavier Viccente Pous	Barcelona
Nacho Puchol Martí	El Saler
José Díez Sanchez	Madrid
Raúl López Caballero	Alaquás
Penélope Ujados López	Gerona
Alberto A. Rocamora	Alicante
Antonio Rubio Félix	A. de Henares
Marcos Mtínez. Amores	Sabadell
José Díaz Gonzalez	Cartaya
Eduardo Soldaracena	Tafalla
Gustavo Pérez Alvarez	Foz
Antonio Luis Pontes	Almuñecar
Oscar y Luis Zarzo	Madrid
Josep Corrales Barbé	Sta. Coloma
Rubén Cougil Grande	Vigo
José Manuel Martínez	Madrid
Roberto Rodriguez	Vigo
Alejandro Muñoz Flink	Añaza.
Alejandro Gonzalez	P. Real
Luis Berraco Herranz	S. F. Henares
Javier Pascual Echaleu	Madrid
Roger del Rio	Barcelona
Manuel Campo Arcos	Málaga
Lucía Martínez Rodríguez	Paterna
Fermín Sánchez Pérez	Bigues i Riells
Ibon Herrero Sastre	Bilbao
Sendoa Ibarguren Ursa	Portugalete
Alejandro Lopez Garcia	San Adrian
Oscar Sanmartin Cortiza	Monteporreiro
Pedro Torrejón Cano	Barcelona
Eduardo Martínez d	Barcelona
Raúl Baz Zarzuela	Valladolid
Juan Alcalá Marín	Castalla
Alejandro López	Madrid
Jaume Masperrer Bota	Tardera
Claudio Rodriguez	León
Antonio Montalvo	Tres Cantos
Rafael López Baños	Viladecans
Juan Navarro Mora	Alicante
Manuel y David Mtnez.	A. de Henares
Héctor Romero Fraile	Madrid
F. Sabater	Alicante
Daniel Martín Molina	Sevilla
Ignacio Moreno	Vigo
Alberto Garcia Gomez	Alcorcón
Ramón Buj Nos	Les Cases
Esteban Martin	Madrid
Abel Cano Lopez	P. de Mallorca
Pablo y Carlos Tormo	Castellon
Jorge Veses Amonin	Mieres
Jaime Freire del Castillo	Sevilla
Jordi Santiago Rola	Llica D ´amunt
Andrés Sánchez	A. de Henares
Jorge Baena Moreno	Madrid
Xavier Bienvenido	Barcelona



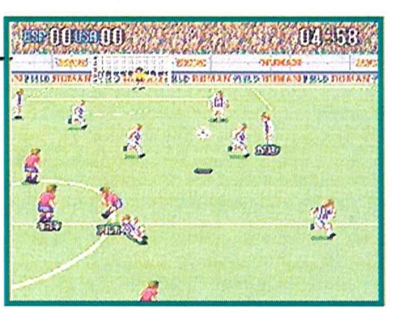
¡Hola, amigos!, ¿qué tal va eso? Perdonadme los que ya me conozcáis, pero por si hay por ahí algún intrépido consolero que lee por primera vez esta sección (gran idea la tuya), voy a presentarme. Mi nombre es Yen, y mi tarea es contestar todas las dudas que tengas (cuanto más interesantes, mejor) acerca del mundo de las consolas. Por ser la primera vez, confórmate con leer mis sabias respuestas, pero a la menor duda, escríbeme a:
HOBBY CONSOLAS.
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID
Indicando en una esquina:
TELÉFONO ROJO.



Súper futbolero

Hola Yen, tengo la Super NES y los juegos Super Mario World, S.F.II Turbo y Batman Returns. Me gustaría hacerte unas preguntas. **1-** ¿Cuál es el mejor juego de fútbol para Super NES?. **2-** ¿Cuándo saldrá en España la segunda parte del Super Soccer? **3-** ¿Me puedes recomendar algún juego que esté bien que no sea de fútbol?
Manuel Cuadrado (Valencia).

1- Lo mejorcito hasta el momento es Sensible Soccer, Super Soccer y Striker. Te digo hasta el momento, porque ahora con el Mundial van a surgir cartuchos futboleros como si fueran setas. Algunos son muy prometedores y otros simplemente van a figurar, pero vas a tener un montón donde elegir.
2- No creo que salga, porque es un juego muy parecido al primero con la salvedad de que pueden participar cuatro jugadores simultáneos.
3- La próxima vez procura especificarme el género que prefieres, porque así me pones las cosas muy difíciles. Como veo que te gustan los deportivos, te voy a recomendar el NBA Jam y el Tecmo NBA, de baloncesto, y el Nigell Mansell, de conducción.



Amante del rol

Hola Yen, me llamo Peter y tengo una Super Nintendo y una Game Boy. Soy un rolero de pies a cabeza y me gustaría que me respondieses a estas preguntas.
1- Dime algún juego de rol para mis consolas que no sea el Zelda.
2- ¿Saldrá algún juego parecido a King Arthur World y Jungle Strike para Super Nintendo? **3-** Dime si va a salir algún juego de fútbol que sea de equipos en vez de selecciones.
Peter Menor Espinosa (Madrid).



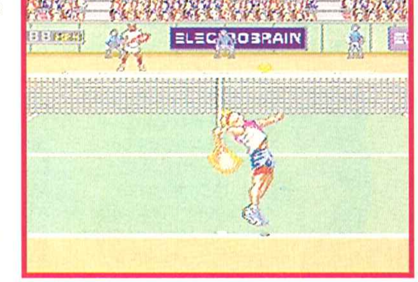


1- Empiezo recomendándote el Zelda de Game Boy, y sigo con la misma consola y Mystic Quest, Roger Rabbit y Sword of Hope. Para la Super, te gustará Young Merlin y dentro de poco The Legend of Mana.
2- Los Lemmings, The Lost Vikings y The Humans es lo más parecido que puedes encontrar a King Arthur's World. Parecidos a Jungle Strike tienes Desert Figthers (que no sé si saldrá en España), Desert Strike y ya con menos parecido, Choplifter.
3- Pues ahora mismo sólo el Sensible Soccer te ofrece esta posibilidad.

Luchando, luchando

Querido Yen: tengo una Super Nes y algunas dudas que espero que me resuelvas. **1-** ¿Cuándo saldrá la versión pal de Bola del Dragón 2? **2-** ¿Hay algún juego de tenis que no sea el Super Tennis ¿Puedes ponerme unas imágenes? **3-** ¿Saldrá Samurai Shodown? ¿Cuánto valdrá?
Diego Hernández García (Valladolid).

1- Más o menos hacia abril, y su precio será inferior al que luce el cartucho de importación.
2- The Family Tennis, con posibilidad de jugar con Multitap, Jimmy Connors Amazing Tennis, DSP Tennis y Final Set. Ninguno de ellos se distribuye oficialmente en España.
3- Salir, saldrá, pero aún queda mucho. Por supuesto del precio no tengo ni idea.



Rumores poco creíbles

Hola Yen, soy una chaval de Sevilla que, como podrás deducir por las preguntas, tiene una Super Nintendo.
1- ¿Qué me puedes decir de los juegos de rol para Super Nes que tienen que llegar desde Japón? ¿Cuál crees que será el mejor?.
2- ¿Sabes algo nuevo sobre Suzuka 8 Hours? ¿Es verdad que las motos se ven en 3D y que podemos notar si vamos cuesta arriba o cuesta abajo?. **3-** Por último, algunas preguntas sobre el Ranma 1/2. He visto en las fotos que se puede escoger a Genma Humano y a Mathias. ¿Cuál es el truco para hacerlo?
Rafael Triguero Pérez (Sevilla).



1- Te puedo decir que los RPG son uno de los vicios de los japoneses junto al trabajo y al manga. Precisamente, de los mangas extraen la mayoría de los argumentos para sus juegos de RPG. Uno de los mejores y que más éxito ha cosechado en Japón, es sin duda Secret of Mana (Holy Sword Legend 2), que con un poco de suerte no tardará demasiado en llegar a nuestro país. Títulos como Dragon Quest V o Mystic Quest se disputan las preferencias de un público cada vez más ansioso de este tipo de cartuchos.

2- Por lo que sé de este juego, se han dicho demasiadas cosas y muchas de ellas no son verdad. La calidad del cartucho es muy similar a la del G-P 1, y no parece tener demasiadas innovaciones técnicas.

3- En el Ranma 1/2 pal (distribuido por Ocean) se puede elegir, sin necesidad de truco, a todos los luchadores, siempre que juegues en el modo versus.

Juegos de importación

Hola Yen, tengo la Super Nintendo, la Mega Drive, la Master System, la NES y todos los números de esta fantástica revista. Pero basta de peloteo y vamos a por las preguntas: **1-** ¿Te comparías la Game Gear teniendo ya una portátil (Game Boy) y la Master? **2-** ¿Qué juegos de Neo Geo van a salir para mis consolas exceptuando Art of Figthing, Fatal Fury y World Heroes? **3-** ¿Cuánto van a tardar estos juegos en salir en España?: Dead Dance, Bio Metal, Toru Nerus Adventure, S.D. Battle Soccer, Clayfigthers, Splatter House 3 y Fido Dido (los dos últimos para Mega Drive). **4-** ¿Crees que merece la pena comprarse juegos de importación más el adaptador o esperar a que vengan a España?
José Luis García (Madrid).

1- Depende de ti mismo. La Game Gear es en color y con iluminación propia, la Game Boy no. Por otro lado, los juegos de Game Gear son muy parecidos a los de Master con la desventaja de las pilas y el tamaño de la pantalla.

2- Seguro te puedo hablar del Samurai Shodown para las dos 16 bits y de Sengoku para Mega CD.

3- El Dead Dance se llamará aquí Tuff'n Nuff y saldtá en marzo, Clay Figthers ya mismo, y los otros dos de Super Nintendo son una incógnita. Pasando a Mega Drive, Splatter House 3 ya está en la calle hace bastante tiempo, pero Fido Dido puede tardar todavía unos cuantos meses.

4- Puede merecer la pena, pero tiene inconvenientes como pagar un pastón por un juego que en poco tiempo estará como poco en inglés (y no en chinaca) y mucho más barato. Además, cada vez hay más cartuchos protegidos.



Leyend of Zelda in spanish

Hola Yen, mi nombre es Quique, tengo una Game Boy, una Mega Drive y, como todos, algunas dudas: **1-** ¿Hay algún truco para que los textos de The Legend of Zelda de Game Boy salgan en español? **2-** ¿Dónde está la llave de la primera mazmorra? **3-** ¿Cómo puedo romper las rocas fijas? **4-** ¿Cuándo podré disfrutar de Fatal Fury 2 y Samurai Shodown para MD? **5-** ¿Eternal Champions o Street Figther 2? Gracias y felicitaciones por la revista.
Enrique García Muñoz (Valencia).

1- Lo único que se me ocurre es que Nintendo se decida de una vez por todas a traducir los juegos que tienen predominio de textos. Este sería el truco definitivo, pero...



2- Tienes que encontrar el champiñón y llevárselo a la bruja que está en el bosque. Ella te preparará una bolsa con polvos mágicos. Si le echas los polvos a una especie de mapache que pulula por el bosque, se convertirá en una persona que te enviará hacia el norte en busca de un cofre que esconde la ansiada llave.

3- No puede romperlas de ninguna manera, sólo podrás moverlas cuando encuentres el brazalete de fuerza.

4- Oficialmente podrás disfrutar de ellos hacia el verano más o menos.





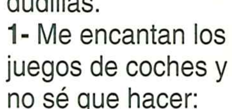
5- Mi juego de lucha preferido es S.F.II, pero tengo que reconocer que Eternal Champion le supera en muchos aspectos y, sobre todo, es distinto.



El precio no es decisivo



Hola Yen, tengo una Mega Drive y unas cuantas dudillas.



1- Me encantan los juegos de coches y no sé que hacer: ¿Formula 1 Grand Prix o espero a Virtua Racing? **2-** Me alucina NBA Jam en recreativa ¿Me defraudará en Mega Drive? **3-** Si pudieses elegir entre Neo Geo o Mega CD... (lo digo por el precio de los cartuchos).

Joaquín PG (Madrid)

__1-__ Espera a Virtua Racing.

__2-__ Los gráficos no son lo mismo que en la recreativa, pero sí muy parecidos. Seguro que no te defrauda.

__3-__ Lo del precio de los cartuchos es importante, pero no fundamental. Puedes cambiar los cartuchos de Neo Geo en clubs específicos para esto. Lo más importante es el tipo de juegos: la base de Neo Geo son arcades de lucha, deportivos y de plataformas. Con Mega CD podrás disfrutar de aventuras más variadas, simuladores y otro tipo de programas. Tú eliges.

De bien nacidos...



Para empezar, te agradezco mucho que resuelvas todas nuestras dudas, gracias socio. Tengo una Super Nintendo y unas preguntas que hacerte: **1-** Si va a salir Actraiser 2, dime cuándo. ¿Merece la pena?. **2-** La primera parte de Actraiser ¿vino a España en forma de cartucho para Mega Drive con el nombre de Gynoug? **3-** ¿Para cuándo Megaman X y qué tal es?

Un anónimo de Madrid.

__1-__ Lamento decirte que de momento no va a salir en España. La pena es que su calidad lo haría irresistible.

__2-__ No, el Gynoug es un matamarcianos al más puro estilo. Actraiser es sólo de Super Nintendo.

__3-__ Todavía va a tardar un poquito, pero la espera va a merecer las pena. Imagínate las características que le convirtieron en un juego irresistible en NES y Game Boy, súmale 12 megas y elévalo a la potencia de los 16 bits de Super Nintendo.

¿Chicharrero o japonés?



Hello Yen, I am a friend from Tenerife. Dejándonos ya de tonterías, me gustaría hacerte unas cuantas preguntas: **1-** ¿Es Clayfigther tan bueno y adictivo como parece? **2-** Me confieso adicto al Bomberman de la recreativa y me gustaría las diferencias entre éste y el de Super Nintendo? **3-** Después de la cantidad de juegos de Neo Geo versionados para Super Nintendo me gustaría saber si antes de que me muera saldrá el insuperable Samurai Shodown. **4-** ¿Crees que The Legend of Zelda es una juego que todo poseedor de una Super Nintendo tendría que tener? ¿Qué tal la segunda parte? ¿Qué me puedes decir de The legend of Mana?

Kahomaru Yafumaguto.



__1-__ Pues para ser sinceros, sí. Lo único malo que tiene es que sólo hay ocho luchadores para elegir.

__2-__ Es muy parecido, prácticamente igual. Por supuesto, los gráficos de la recreativa son algo mejores, pero tampoco te creas que mucho más.

__3-__ Antes de que te mueras, seguro, pero todavía va a tardar bastante.

__4-__ Yo diría más. Es un juego que todo poseedor de Nes, Game Boy y Super Nintendo deberían tener. Si la hubiera probado, podría responderte, pero todavía es un poco pronto. The Secret of Mana es un estilo al Zelda y uno de los primeros en las listas japonesas, lo que te puede dar una idea acerca de su calidad.

Dichosas listas de recomendaciones

Hola Yen, tengo una Super Nintendo, una Mega Drive, una Master y unas dudas para tus sabios bits. Estas son: **1-** ¿Cuándo saldrá Street of Rage 3? **2-** ¿Qué juegos de lucha saldrán para Mega Drive y Super Nintendo este año? **3-** ¿Qué hay del Star Wing 2? **4-** ¿Cuáles son las novedades más alucinantes para esas consolas?

Raúl Pietro Gutiérrez (Cáceres).

__1-__ En marzo está ya en la calle. Echa un vistazo a las previews y verás toda la información que buscas sobre este cartucho de 24 megas.

__2-__ Para Mega Drive, Eternal Champion Turbo y para Super Nintendo Tuff'n Nuff (Dead Dance). A finales de año es posible que tu Super Nintendo disfrute de Super S.F.II. Pero no se lo digas a nadie.

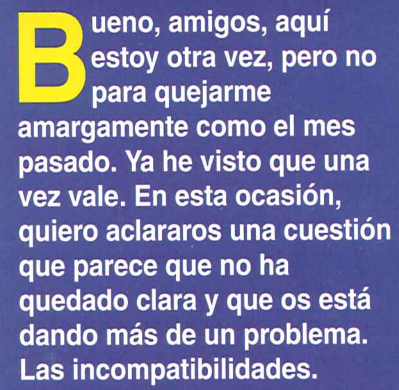
__3-__Te puedo decir que lo está programando Argonaut, que lo lleva al 40%, que tendrá Split Screen para dos jugadores simultáneos y que funcionará 21 Mhz.

__4-__ Super Nintendo: Pop'n Twin Bee 2 (Twin Bee Rainbow Bell Adventures), Megaman X, Super Turrican, Equinox, El libro de la Selva, Claymates, Metal Combat y Stunt Racer FX.

Mega Drive: Subterrania, Virtua Racing, The Hulk y el ya mencionado Street of Rage 3.



¿Juegos de ordenador o de consola?



Hola Yen. Soy Mario Vizcaíno y tengo la mejor consola que ha salido y saldrá, la Super Nintendo. Bueno, ahí van mis preguntas, que son muchas: **1-** ¿Cuándo saldrá Super S.F.II? ¿Cuántos megas tendrá? ¿Cuántos personajes tendrá? **2-** ¿Qué es mejor para jugar, el ordenador (PC) o la consola? **3-** Dime juegos que vayan a salir con 32 megas o con el Chip FX.

Mario Vizcaíno (Valencia).



1- *Con un poco de suerte, saldrá para Super Nintendo a finales de año. No te puedo decir cuántos megas tendrá, pero sí qué contendrá cuatro luchadores más, redondeando la cifra total de 16 personajes.*

2- *Los juegos de ordenador y de consola son bastante distintos. Como también son diferentes los gustos de sus usuarios. En mi opinión, no hay nada mejor para jugar que una buena consola. Al fin y al cabo, la consola está pensada para jugar y el ordenador para trabajar. En PC's lo que abunda son los simuladores y las aventuras gráficas, y es difícil encontrar un buen arcade o un buen juego de plataformas. Pero ésta no deja de ser una opinión personal.*

3- *El Super Metroid va a tener 24 megas, pero no sé nada todavía de juegos con mayor número. Con respecto al Chip FX, te puedo nombrar Star Wing 2, Stunt Racer y Vortex (en Japón se llama Citadel).*



Mini-Diccionario del videojuego

Hola Yen, soy un novato en esto de las consolas y espero que me puedas contestar a unas dudas que tengo. **1-** ¿Qué quieren decir las palabras: Realidad Virtual, aventura gráfica y Mhz ? **2-** ¿Qué diferencia hay entre sonido FX y el chip FX que lleva Star Wing? **3-** ¿Qué tal van a estar los juegos de Game Boy Speedy González y Tetris 2? Muchas gracias por tus respuestas.

El consolero desconocido de no-se-sabe-dónde.

1- *Veo que estás un poco perdidillo, veamos si te puedo ayudar.*

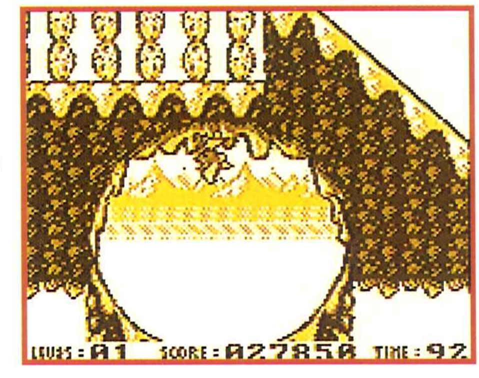
Realidad virtual: es un nuevo concepto de los videojuegos que te invita a sentir el juego. Mediante complicadas técnicas, te sentirás parte activa de la acción, notando las cosas como si estuvieras dentro. Gafas o guantes especiales son los encargados de lograr este efecto, aunque empieza a haber cartuchos como Virtua Racing que están justo al borde de la realidad virtual sin necesitar ningún artilugio extra.

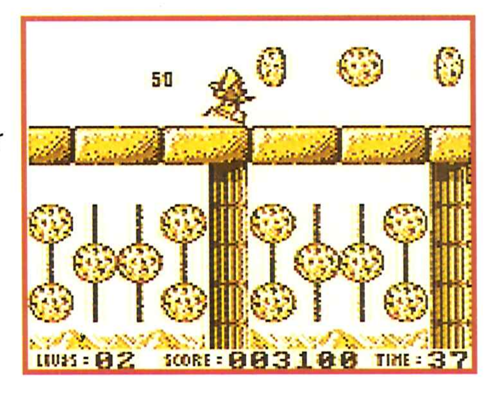
Aventura gráfica: Es un estilo de juego en el que controlas al personaje mediante una serie de iconos o comandos establecidos. La conversación y la utilización de objetos es fundamental en este tipo de juegos propios de ordenador.

Mhz: Es la abreviatura de megaherzio, y mide la velocidad a la que se procesa la información.

2- *Más vale que orientes bien la antena y prestes atención. Son dos cosas totalmente distintas. En general, FX designa efectos especiales. Cuando nosotros ponemos en la ficha de puntuación "Sonido FX", nos referimos a los efectos sonoros como los disparos, saltos o golpes. El Chip FX es un chip encargado de lograr una serie de efectos visuales y sonoros de gran espectacularidad.*

3- *Del Tetris 2 no te puedo decir nada concreto todavía, salvo que va a ser "la bomba" (el que quiera entender que entienda). Speedy González es un divertido juego de plataformas que aparece comentado en este mismo número.*





Bueno, amigos, aquí estoy otra vez, pero no para quejarme amargamente como el mes pasado. Ya he visto que una vez vale. En esta ocasión, quiero aclararos una cuestión que parece que no ha quedado clara y que os está dando más de un problema. Las incompatibilidades.

Hace ya bastante tiempo, os avisé de los riesgos que corríais al compraros consolas en el extranjero. Los problemas podían empezar en los juegos, pero también es posible que se vean afectados los periféricos, como es el caso del Mega CD.

En un principio, casi todos los juegos de Mega Drive funcionaban en una Génesis y a la inversa. Sin embargo, ahora cada vez son más los cartuchos que vienen con sistemas de protección para evitar este uso. Lo mismo se puede decir de los cartuchos americanos y japoneses para Super Nintendo. Algunos juegos japoneses funcionaban a la perfección, o si no bastaba con colocar un buen adaptador y todo arreglado. Ahora la cosa se ha puesto complicada, y raro es el cartucho que se deja manipular.

Muchos de vosotros me escribís contándome vuestros problemas de compatibilidad y, por desgracia, no puedo hacer nada para ayudaros a parte de recomendar que no compréis consolas en el extranjero, y que si compráis algún juego de importación verifiquéis antes que funciona con el adaptador (lo que en realidad tampoco es demasiado positivo).



Más vale consola en mano...

¿Qué tal Yen? Te felicito por esta súper revista, que es la mejor del mercado. Tengo algunas preguntas que me gustaría que me respondieses. **1-** Verás, estoy bastante confuso por haberme comprado las dos 16 bits y el Mega CD. ¿Merecía la pena teniendo en cuenta las nuevas consolas que van a salir y que quizás sean mejores? **2-** ¿Entre Super Nintendo y Mega Drive, cuál es mejor técnicamente? **3-** ¿Cómo puedo convertir mi Mega CD en Karaoke? **4-** ¿No crees que la mayoría de los juegos de Mega CD se parecen a los de Mega Drive? **5-** ¿Están los Marios y los Sonics entre tus juegos preferidos? **6-** ¿Para cuándo un nuevo Mario?

Leocadio López Rengel (Málaga).



1- Estas nuevas consolas de las que hablas pueden tardar todavía un poquito en llegar a nuestro país y quizá no alcancen el éxito que se esperaba. Para bien o para mal, Sega y Nintendo son las que se reparten el pastel de las consolas dejando pocas oportunidades a otras compañías. Te puedo poner el ejemplo del CDI. A pesar de su enorme calidad, no ha llegado a calar hondo en nuestro país. No creo que te hayas equivocado al tener en tu poder las consolas que poseen más juegos y que tienen el futuro asegurado .





2- Mega Drive tiene un procesador más rápido y potente que el de Super Nintendo. Sin embargo, posee una paleta de colores inferior y menos canales de sonido. Lo demás ya va en gustos y, sobre todo, en juegos.

3- Existe un aparatito llamado algo así como "Mega Karaoke", que se vende en algunas tiendas de sonido y trae lo necesario para convertir en una máquina de cantar a tu Mega CD.

4- Por desgracia, muchos juegos de Mega CD han sido hasta ahora conversiones de juegos de Mega Drive con una intro espectacular y mejor sonido. Menos mal que ya están empezando a salir los auténticos juegos CD. Jurassic Park, Ground Zero Texas o Prize Figthers son buenos ejemplos.

5- Te mentiría si dijera lo contrario. Ahora mismo me quedo con Mario All Star, Sonic 3 y Sonic Spinball.

6- El Mario más cercano es Wario Land (Super Mario Land 3) para Game Boy.

Censura para las consolas

Hola Yen, cómo estamos... Soy un consolega con una Mega Drive y unas cuantas preguntas que sólo tú puedes resolverme. **1-** ¿Para cuándo Street of Rage III? ¿Sabes algo sobre él? **2-** ¿Cómo es que no hay ningún juego un pelín "picante" para consolas y sí los hay en ordenador? **3-** Ya que van a salir conversiones de recreativas como Samurai Showdown o Art of Fighting, ¿podrían convertir The Punisher? **4-** ¿Son compatibles los CD japoneses con los europeos?

Kenshiro (Barcelona)



1- Sé que va a estar en la calle hacia abril y que te entusiasmará. Si lees nuestras previews, encontrarás todo lo que quieres saber.

2- Todavía hay gente que piensa que las consolas son "cosa de críos". Con esta mentalidad tan estrecha, puedes entender que a nadie se le ocurra hacer un juego ni ligeramente picante. Es una situación parecida a la tan traida y llevada violencia. Cuando se percaten de que las consolas van destinadas a todos los públicos, también sacarán juegos para todos los públicos. La censura sobre los cartuchos es bastante dura.

3- Por poder se podría. Yo recuerdo ese juego del Spectrum. Lo que no sé (me cuesta reconocerlo) es si lo van a versionar o no.

4- Si te refieres a que si los CD's japoneses funcionan en Mega CD españoles, mi respuesta es que no.

El beneficio de la duda

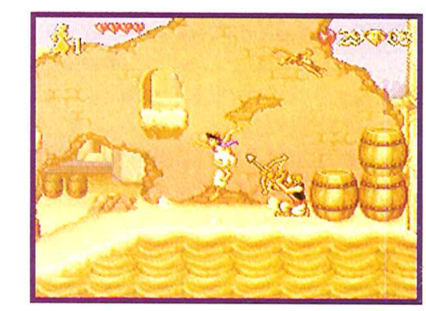
Hola Yen, ¿qué tal por ahí? Poseo una Super Nintendo y una Mega Drive y tengo unas dudillas. Ahí van: **1-** ¿Comprarme el E.A. Soccer o esperar al de Super Nintendo? **2-** ¿Comprar el Sensible Soccer de Mega Drive o el de Super Nintendo. **3-** Y la más difícil: ¿Aladdin de Mega o de Super? **4-** Ya que el Ranma 1/2 pal es distinto a sus antecesores, ¿merece la pena o es mejor hacerse con uno de importación?

Pedro Sánchez Rodríguez (Vizcaya).

1- Como no sé cuánto puede tardar el de Super Nintendo ni sé cuál va a ser exactamente su calidad, te sugiero que o bien te hagas con el de Mega Drive o esperes hasta que salga el de Super y podamos comparar de verdad.

2- El de Mega Drive me gusta más, pero también es porque se parece mucho al de Amiga, que es mi vicio.

3- Son tan distintos los dos que no harías mal negocio comprándote ambos. A mí me gusto muchísimo el de Mega Drive. Pero ésta es una opinión subjetiva.



4- El Ranma 1/2 que salió aquí es una mezcla de los dos anteriores y un gran cartucho. Me parece una tontería comprarse uno de importación, posiblemente más caro y con el problema de los adaptadores.

CONCURSO NBA JAM

¡25 Alucinantes lotes de premios te esperan!

¡Consigue llegar hasta la canasta contraria y adivina la frase oculta! Para ello, lee por orden (del 1 al 7)-, las afirmaciones que hemos hecho sobre NBA JAM. Según creas que es verdadera o falsa, tendrás que coger una u otra sílaba. Si al final has elegido todas las correctas, te saldrá una frase relacionada con el juego NBA JAM.

1. La Liga la componen 27 equipos:
VERDADERO: ¡TO
FALSO: ¡NO

2. Las caras de los jugadores se parecen a las de los de verdad:
VERDADERO: DO
FALSO: TIE

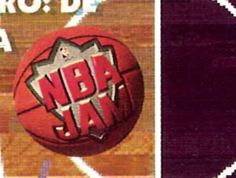
3. Por muy fuerte que encestes un mate, es imposible romper el tablero:
VERDADERO: NES
FALSO: UN

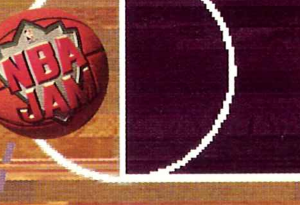
4. La empresa americana que ha lanzado este juegazo es Acclaim:
VERDADERO: PE
FALSO: NI

5. Aunque el juego sea de 16 bits para Mega Drive y Super Nintendo, es posible ampliarlo a 64 con el adaptador BUFFER64 de Arena.
VERDADERO: I
FALSO: LO

6. Con el fin de adaptar el juego al público español, Buenavista Home Video ha introducido también 10 jugadores de la liga española, 2 del Joventud, 2 del TDK Manresa, 2 del Barcelona, 2 del Real Madrid y 2 del Estudiantes.
VERDADERO: DE
FALSO: TA

7. Tanto en Super Nintendo como en Mega Drive (utilizando el Super multitap o el Segatap) pueden jugar 4 jugadores simultáneos.
VERDADERO: ZO!
FALSO: A!











La frase oculta es...
Nombre... Apellidos...
Dirección... Provincia...
Localidad... C.P... Teléfono...

Buena Vista Home Video S.A.

HOBBY CONSOLAS

BASES

1.- Podrán participar en el sorteo todos los lectores de HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón (no valen fotocopias) con la frase oculta correcta y todos los datos personales solicitados -todo ello legible- a:

HOBBY PRESS, S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apdo. de Correos 400
28100 Alcobendas
Madrid

Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO NBA JAM

2.-.Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de Febrero de 1994 al 27 de Marzo de 1994.

3.-.El sorteo se celebrará en Madrid, el día 5 de Abril de 1994. y el ganador se publicará en el número de Mayo de Hobby Consolas.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán **venticinco cartas**, que serán premiadas con un lote de productos NBA cada una: una camiseta de los Chicago Bulls, una pelota de baloncesto Spalding, una minicanasta NBA y un poster gigante del juego NBA JAM. El premio no será canjeable por dinero.

5. Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviado a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para reportar a la revista el extravío.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.-.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del sorteo.

La Liga más competi

El mejor juego de simulación


Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.


Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.


Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc...


Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.


Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.


Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.

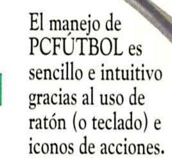

Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.


Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.



TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA





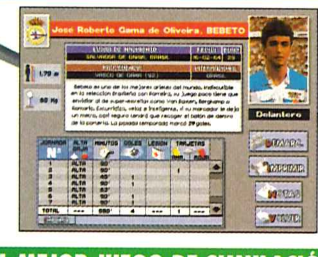
Con los com
de MICHAEL R

PALMARÉS Y PLANTILLAS AL COMPLETO



El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

EL MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN



Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, «pichichi», etc...



PCFÚTBOL ha recibido el elogio unánime de



«PCFÚTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia». Calificación: 5,5 sobre 6

PC WORLD

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes». Calificación: Excelente 5 sobre 5 ★★★★★

da se decide en tu PC



La Liga al completo



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.

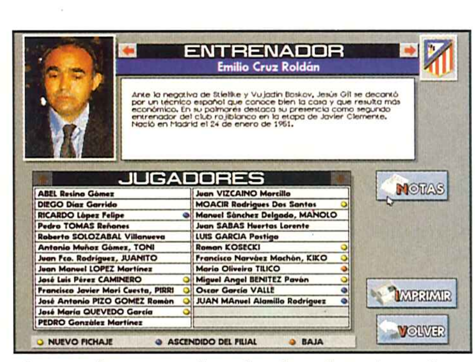


El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.

Actualizaciones



Las actualizaciones incluyen las altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos de la Liga: alineaciones, goles, tarjetas,…



…más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en la jornada 10, 19, 27 y 38…



…el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la clasificación jornada a jornada, y las podrás recibir en 4 disquetes o por modem IBERTEX.

la prensa especializada:

pcmanía

«PCFÚTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, útil…». Calificación: 84 sobre 100

AGOTADA 1ª EDICIÓN

2ª EDICIÓN ya en tu kiosco por sólo **2.500 ptas.**

Solicita PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCFUTBOL** Por sólo 2.500.- pts.
- ❑ **PCFUTBOL + PCBASKET** Por sólo 3.995.- pts.
- ❑ **PCBASKET** Por sólo 1.995.- pts.
- ❑ **Los 4 discos de Actualización** Por sólo 1.995.- pts.

Nombre...
Apellidos..
Dirección..
Localidad..Codigo postal.................
Provincia..Teléfono(.......)................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI............................

Firma:

FORMA DE PAGO

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Adjunto cheque
- ❑ Visa
- ❑ American express

HC

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
....
Fecha de caducidad........../.........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos#4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92





Ágil, rápido y escurridizo. ¿Quién iba a ser sino nuestro amigo Jesús González (León) en plenitud de sus facultades ninjísticas? Y es que cuando este chico se lo propone, no hay quien se le resista.



DIBUJO DEL MES

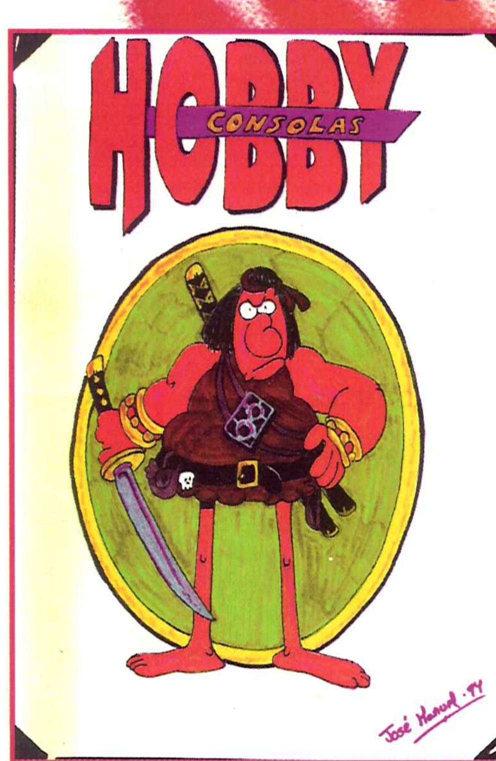
Santiago Cobo Roldán (Cantabria) se ha "currado" un dibujito de lo más aparente que le ha permitido figurar en nuestro apartado de los mejores. Con un donaire de auténtico artista nos ha reunido a base de témpera a los personajes más emblemáticos del momento. Semejante esfuerzo merece un fuerte aplauso.

LA CONTRALISTA

	Últi	Penúl	Antepenúl
S. Nintendo	G. Foreman	Cliffhanger	Sylvalion
N.E.S.	Phantom AM	High Speed	G. Foreman
Game Boy	Darkman	World Cup	S. Kick Off
Mega Drive	Flicky	Capitán America	Winter Olimpics
Master	Tour Golf	S. World Cup	Winter Olimpics
Game Gear	Penalty Kick-Out	Ax-Battler	Put & Putter

Han colaborado para hacer posible esta Contralista: David López López (Barcelona) / Joan Caba Sentmenat (Barcelona). Ramón Ruiz Lorenzo (Cádiz) / Isidro LLamas Goret (Madrid) / Antonio Vázquez Mújica (Córdoba).





Si la intención de José Manuel Sánchez (Albacete) era que su vikingo malcarado pasase a ser mascota de Hobby Consolas, estaba bastante equivocado. Aunque lo que no le podemos negar es el mérito de haber conseguido un personaje antipático pero resultón. ¿Quién sabe si acabará en un videojuego de gran éxito?



La máxima ilusión de Jean-Paul era convertirse en un personaje que impresionara a los más chuletas de su barrrio. Así que, ni cortos ni perezosos, le hemos convertido en el hombre de metal más impresionante de los videojuegos. De nada, amigo.

GEIM FASTER by Alf

Todo parecido con la realidad, es virtual



Estimados lectores, este mes no tenego más remedio que comenzar éste mi prestigioso rincón de sabiduría consolera haciendo frente a los numerosos rumores que se han venido produciendo durante las últimas semanas. En efecto, Nintendo tiene pensado lanzar una nueva consola súper portátil para últimos de este mes. Su nombre: la Micro Boy.

Mis activos y siempre bien informados colaboradores en Khas Tomao Oi, me han faxeado que han podido leer en la revista Sayonara (la equivalente al Hola en Japón), que esta consola definitivamente no será en color, -bueno, me dicen que será de color blanco, eso sí-, pero que lo realmente revolucionario del tema será el reducido tamaño de la misma (3 x 1,5 cm). Sin embargo, aún quedan algunos aspectos por perfilar, como si la Micro Boy irá engarfiada a una cadenilla de llavero o si será lanzada en un pack que contendrá una lupa y el juego Super Marianín Bros IIV. Lo que al parecer no será tan reducido será el precio, que, se rumorea, rondará el millón y medio de Yens (y no valdrán fotocopias del dibujo del nuestro experto contestador del Teléfono Rojo).

Este será el aspecto que la lucirá la nueva Micro Boy de Nintendo. Aunque puede que sea completamente diferente. No sabría decirte...

¡Llega el Street Fighter III Turbo 16 v Especial Champion Collection (Conmemorative Edition Deluxe)!

Esta vez no puedo equivocarme: en mayo habrá un nuevo S. F. en versiones para Mega Drive, Super Nintendo y Barcode Battler. Mis enviados especiales me han asegurado que así será, y yo me lo creo.

Entre las principales diferencias que me imagino se icluirán con respecto a anteriores versiones, podría citar la ampliación del número de jugadores hasta un total de 25 simultáneos, la inclusión de Asterix como nuevo luchador, y el debut de otro jefe llamado Yoshi Kemato que contará entre otras cualidades con el salto pirueta con tirabuzón y con el "fatalitie" terrorífico denominado "quetepegoleche".

El mes que viene, más de lo mismo.

EL BUZON DE LOS GEIM FASTER

Estoy enormemente abrumado por la inmensa cantidad de factur... digo de consultas que me han llegado este mes. Jamás había recibido más de tres. Por lo tanto, voy a contestarlas, pero de muy mala gana. En primer lugar, quiero decirte, Raimundo Cruel, que lamento mucho que tu Mega Drive no acepte juegos de Mega CD. Yo te recomendaría que probases a doblar los compacts a ver si así te caben... en la consola. Y efectivamente, amiguete Pedro Medario, tu Game Boy no es en color y creo que esta circunstancia no se debe a interferencias con la Neo Geo de tu vecino. En cuanto a que en el tu Super Mario Land, nuestro fontanero hable en argentino, nada puedo hacer. Además, ¿qué tenés vos en contra de los sudamericanos?. ¡Haberte comprado el juego original como todo el mundo!

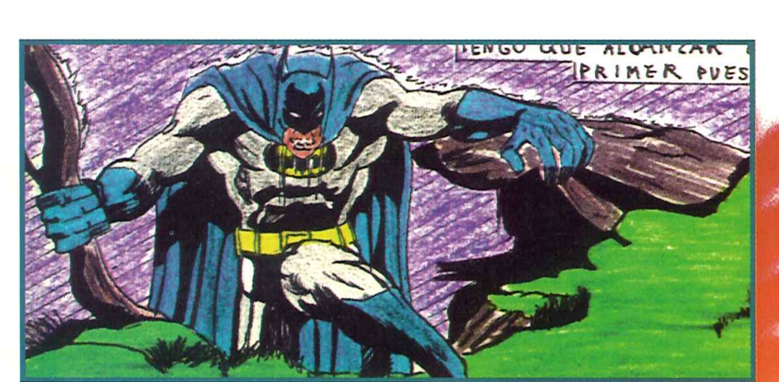
¡Qué Locura!



J.J. López
(Sevilla)

Antonio Mangas
(Madrid)





Carlos Porto García
(La Coruña)

Francisco Fernández
(Barcelona)



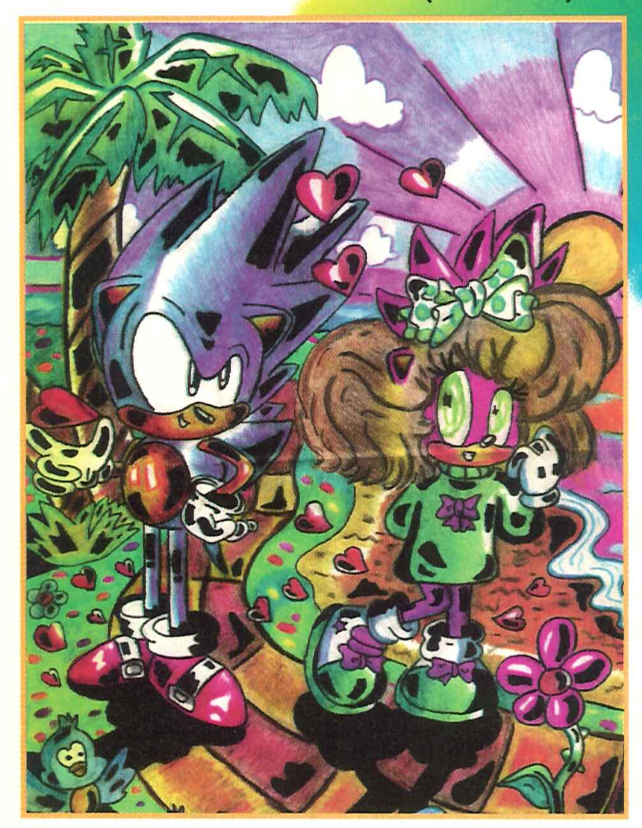
J. Luis Iglesias
(Madrid)





Iván García (Madrid)

Susana Pérez
(Barcelona)

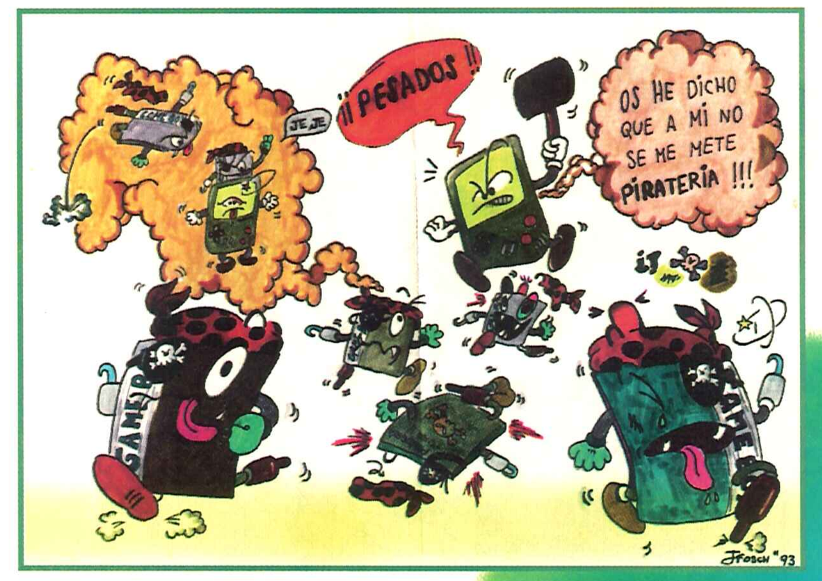




Antonio Avila
(Barcelona)

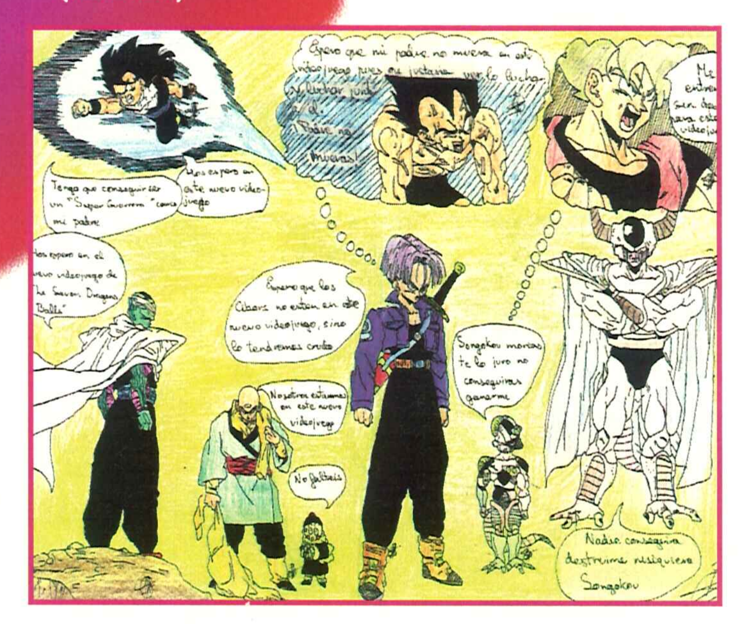


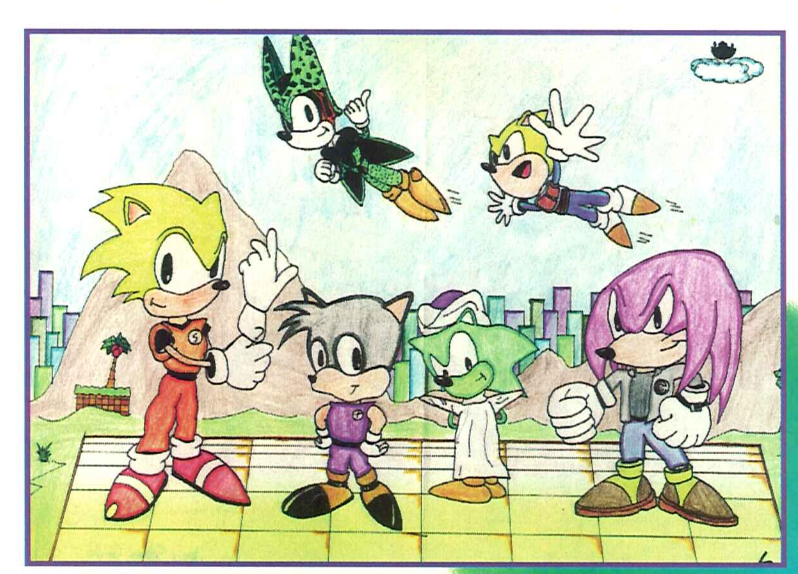
Daniel Rivas
(Cádiz)



Jordi Fosch Pérez
(Tarragona)

Fernando A. Díaz
(Valencia)





Jesús Sotoca
(Madrid)

¡Qué Locura!



Darío Castaño
(Asturias)



Maider Urbina
(Guipúzcoa)



Darío Castaño
(Asturias)



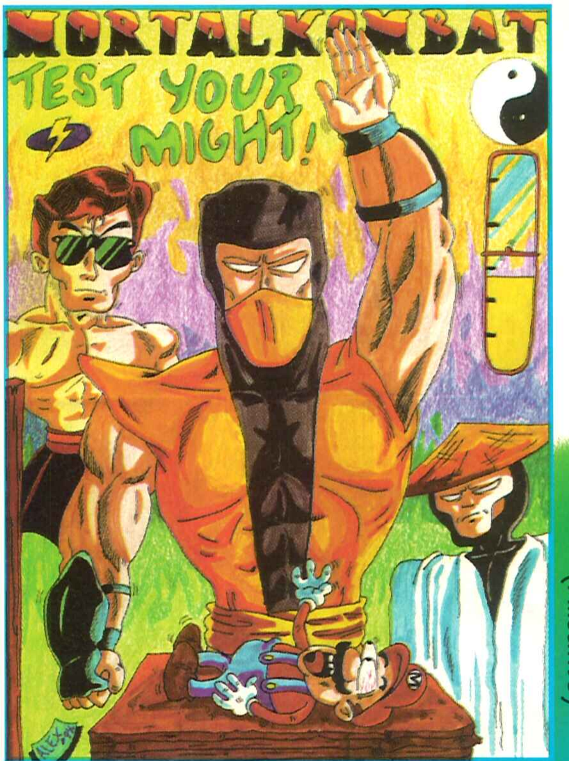
Daniel Gallardo
(Madrid)



Susana Pérez
(Barcelona)

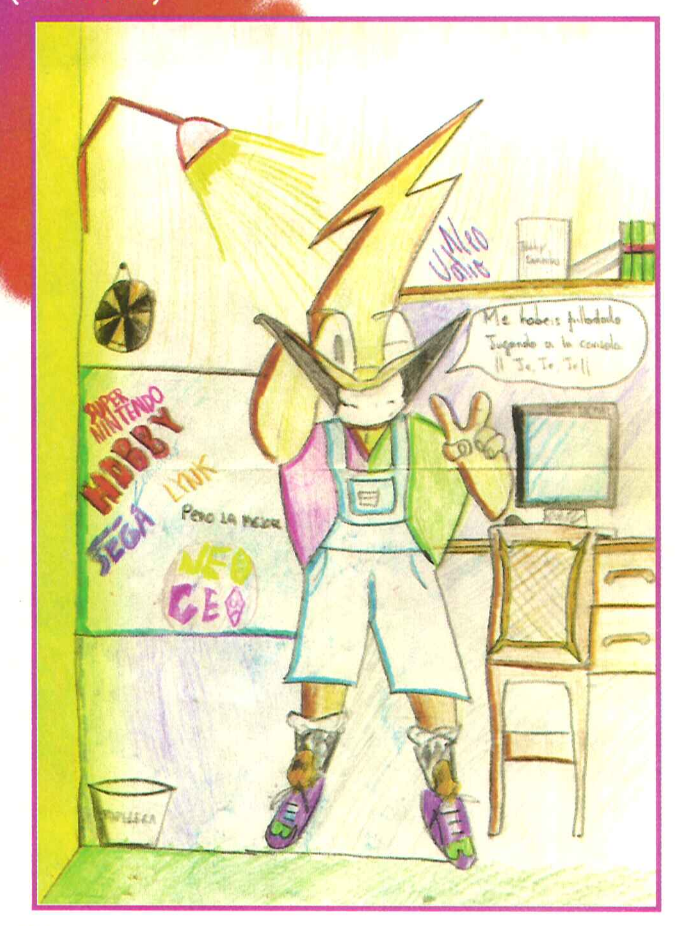


E. Iñan
(Guipúzcoa)

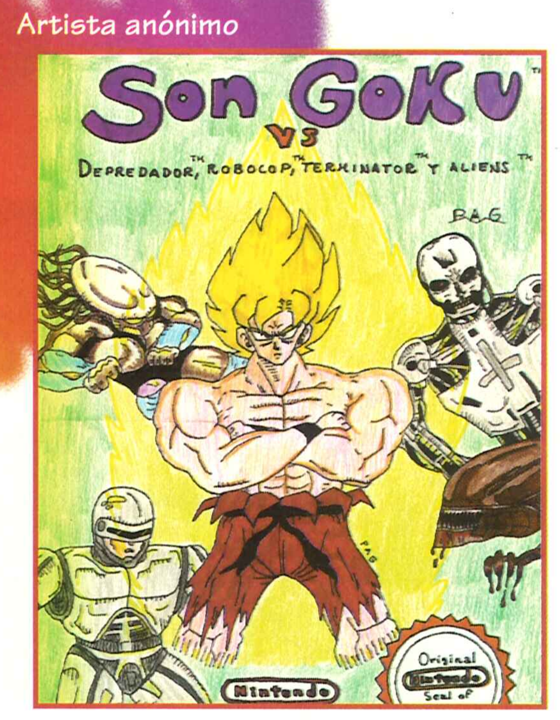


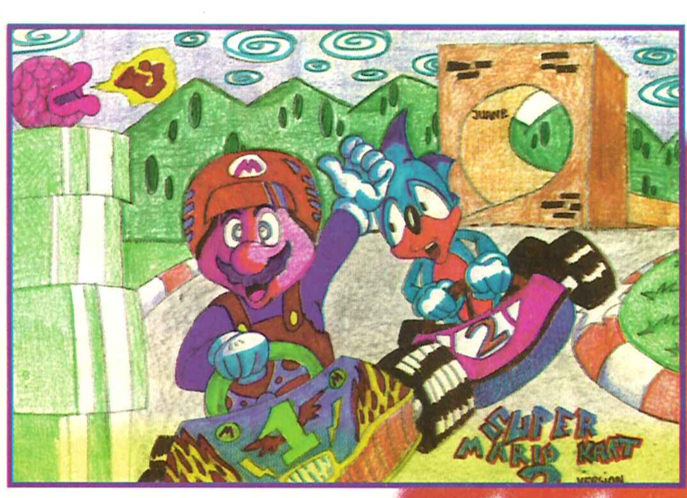
Alejandro Nogues
(Alicante)

Raúl Suárez
(Barcelona)



Artista anónimo





Juan Pedro Palencia
(Barcelona)

Pedro M. Amadeo
(Sevilla)



CONCURSO NEO GEO busca Mascota

El mes pasado os ofrecimos los dibujos que Siscomp Games consideró como los que más se aproximaban a su imagen ideal de una mascota para Neo Geo. La tarea, por supuesto, resultó muy complicada, no sólo porque había que valorar la calidad de los dibujos enviados, sino porque el personaje debía representar a la perfección la imagen de una súper consola como la Neo Geo. La elección resultó, por tanto, doblemente difícil.
En cualquier caso, aprovechamos estas páginas para mostraros otros dibujos que, a pesar de que no fueron premiados, demuestran la enorme vocación artística de muchos de nuestros lectores. Una vez más, enhorabuena a todos y muchísimas gracias por el enorme interés que habéis mostrado.

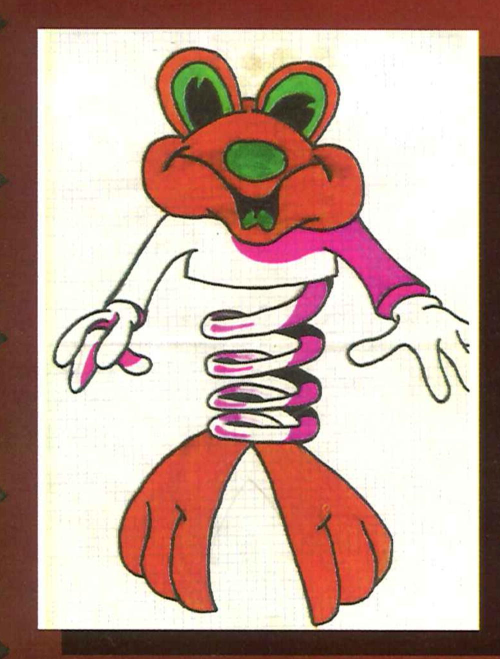




Francisco Manuel Castro Rivera
Dos Hermanas (Sevilla)
23 años



F. Adrián Blanca Méndez
Figueras (Gerona)
14 años



Mario Velázquez Ríos
Cádiz
10 años

Oscar Serra Altayó
Sabadell (Barcelona)
17 años



David Navarrot González
Tarrasa (Barcelona)
14 años



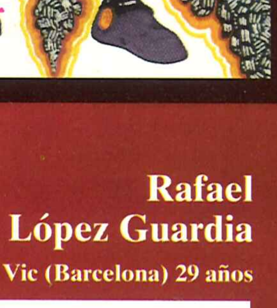


Alberto Chánez Mesa
Esplugues (Barcelona)
14 años

Carlos A. Molina Urtiaga
Madrid 17 años



Toni Ferron Sola
Vic (Barcelona) 17 años

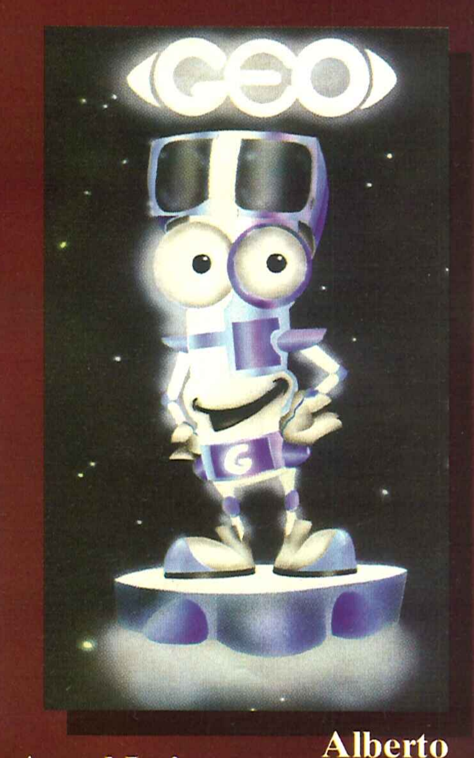


Rafael López Guardia
Vic (Barcelona) 29 años





Ernesto Gomis López
Alicante
7 años

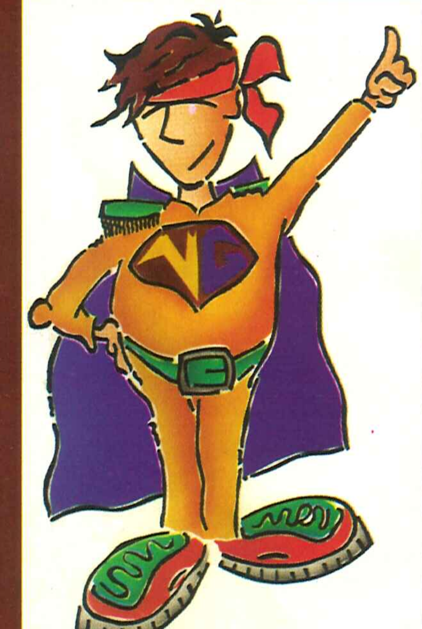


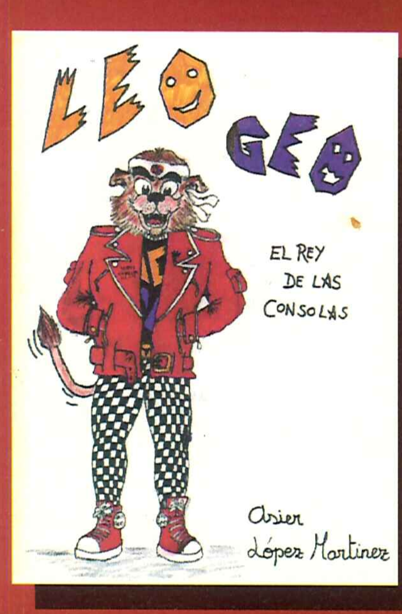
Angel Luis Celada Martinez
Madrid
29 años

Alberto Mansa
Madrid
24 años

Ángel Martín León
La Pineda (Tarragona)
18 años







Asier López Martínez
Galdácano (Vizcaya)
13 años

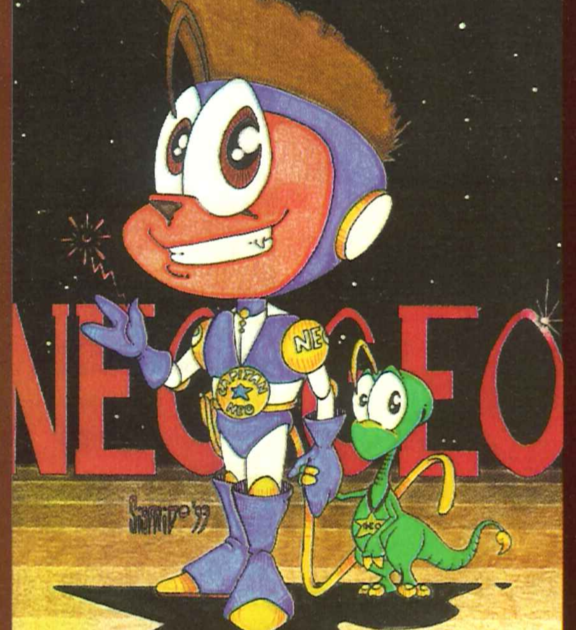




Arturo Caramballo Arantegui
Zaragoza
22 años



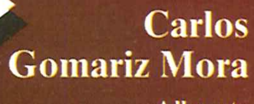
Francisco J. Recatsa García
Badalona
17 años



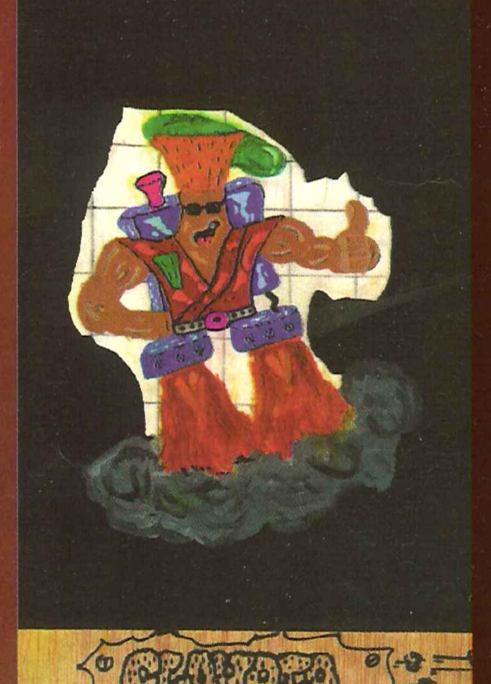
Jorge Sigfrido Ramos Santana
Las Palmas
19 años

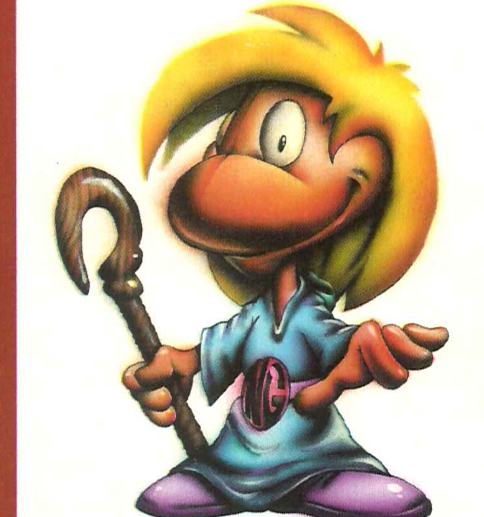


Juan A. Moraleda Romeral
Móstoles (Madrid)
10 años



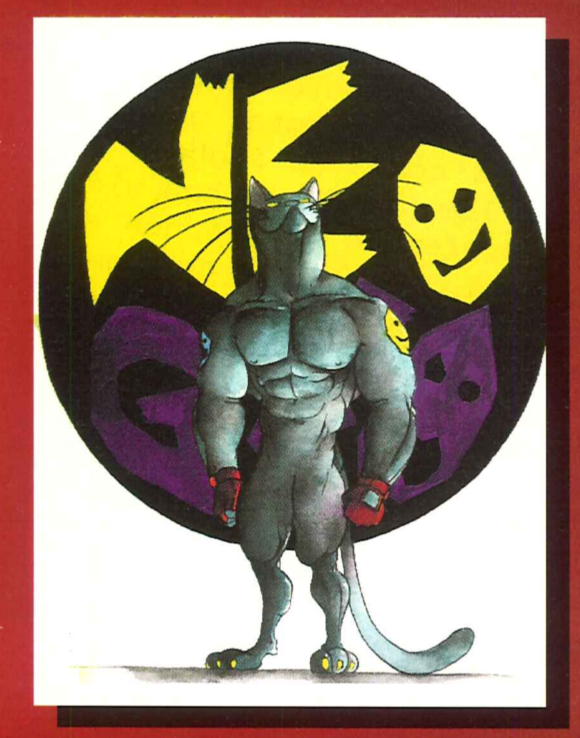
Carlos Gomariz Mora
Albacete
12 años



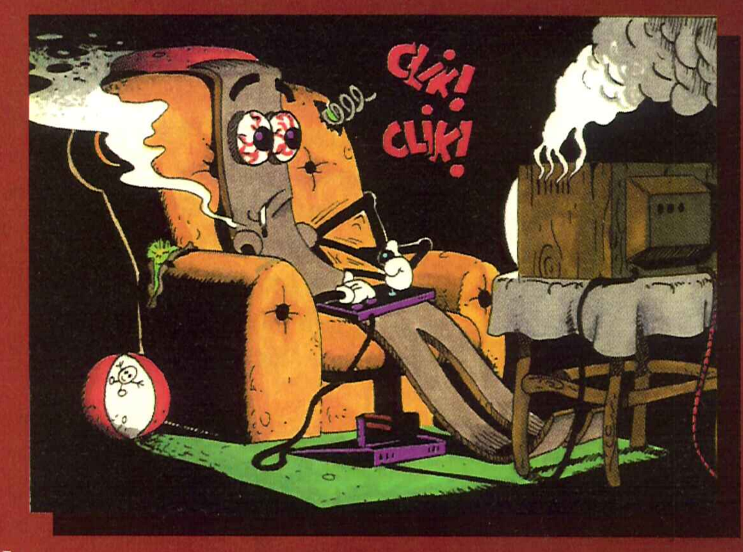


Roberto Fernández Castro
Madrid
16 años





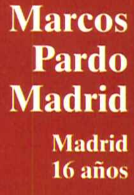
Pedro
Llamas Rodríguez
Barcelona
X años



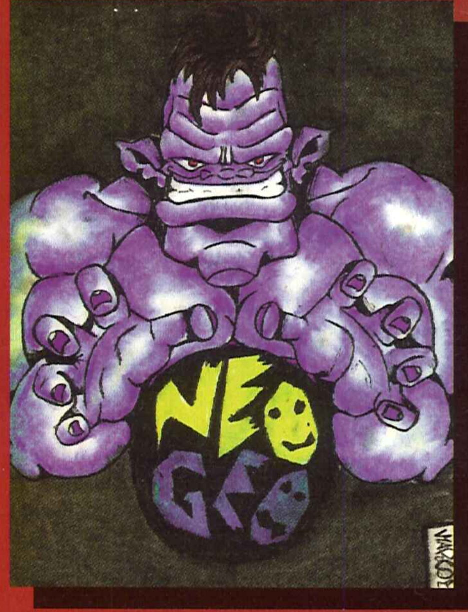
Ricardo
Benito
Borque
Zaragoza
20 años



Víctor
Pascual Ruiz
Alcalá de Henares (Madrid)
12 años

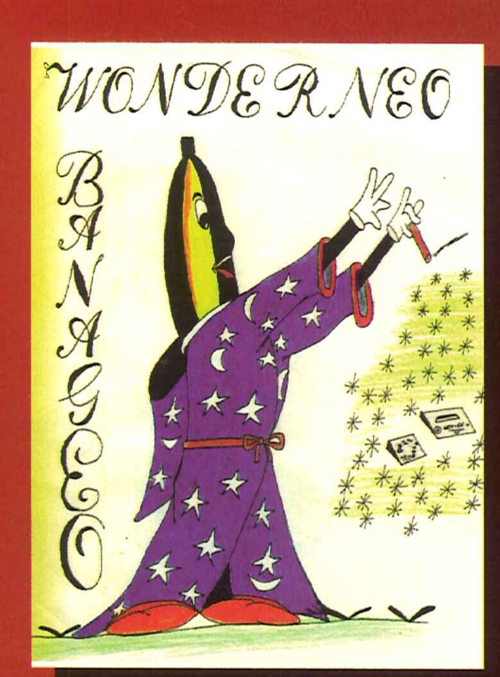


Marcos
Pardo
Madrid
Madrid
16 años

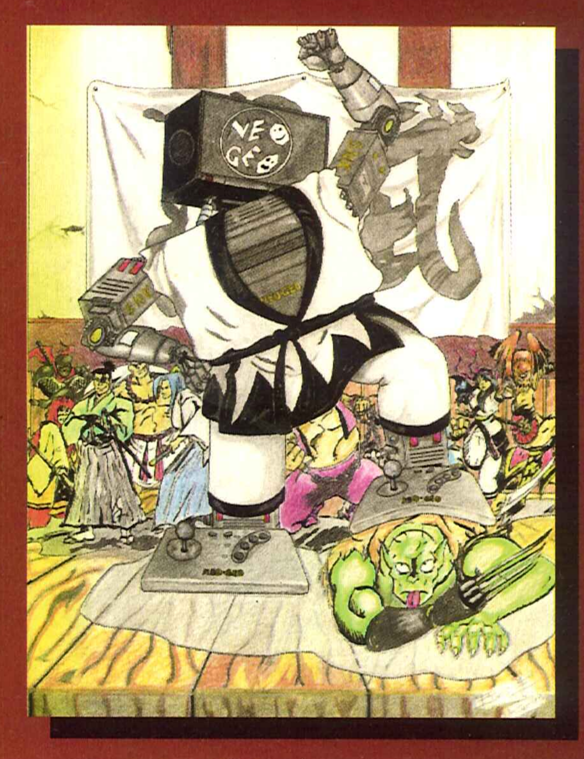




José María
Cifuentes Cabeza
Jerez de la Frontera
15 años



Juan José
Jiménez Ancla
Móstoles (Madrid)
12 años



Elvis Enmanuel
Castillo Núñez
Santander (Cantabria)
15 años

TRIBUNA ABIERTA

Una vez más habéis vuelto a sorprendernos. En esta ocasión lo habéis hecho gracias a vuestras inteligentes cartas, a través de las cuales nos habéis contado con total naturalidad y desparpajo lo que pensáis a cerca de algunos de los temas que os propusimos. Como las opiniones han sido variadas y muy numerosas, hemos preferido centrarnos en un tema, el de La Violencia en los Videojuegos, por lo que este mes conoceréis lo que unos cuantos lectores como vosotros piensan sobre los Street Fighters, Mortal Kombats, modos Gore y demás asuntos "delicados".

Como os prometimos, en estas páginas sólo vais a encontrar vuestras opiniones, sin cortes, censuras, ni comentarios, opiniones que no pretendemos que representen a nada ni a nadie, excepto a quienes las han manifestado. Sin embargo, vuestros criterios están ahí, encima de la mesa. Después, que cada uno saque sus propias conclusiones...

Juan Benitez. 17 años ¡(¿Japón?)

"En la televisión se ven cada día millones de atrocidades y en la mayoría de los casos sucesos reales y muertes en directo, pero lo peor de todo es que la gente los ve y tienen los niveles de audiencia muy muy altos. ¿Quién ve esos programas? ¿Serán los "niñitos" que se pasan todo el rato frente a la consola? ¡No! ¿No? ¡Los ven las personas que dicen que se deberían prohibir los videojuegos porque hay violencia".

Juan Pablo Encinas. 15 años (Madrid)

"Pienso que todo niño sabe distinguir la realidad de la acción ficticia de un videojuego; lejos de provocar agresividad sirven como método de desahogarse... Pienso que este tema es otra de las campañas para arruinar a los videojuegos".

José María Perez. 19 años (Torrejón de Ardoz)

¿Cómo puede salir un luchador arrancando cabezas con espina dorsal incluída? Creo que a los niños que tienen consola este juego puede ser perjudicial para ellos.

Ricardo López. 20 años (Madrid)

Yo no entiendo cómo Ninendo ha prohibido a Acclaim que quitara la sangre de un juego tan bueno como el Mortal Kombat, cuando por si algo se hizo famoso este juego (además de estar digitalizado) es por la sangre. ¿Qué ocurre con Acclaim, que si Nintendo le dice a Acclaim que se tire a un pozo, éste se tira o qué?

Sergio Cerdeira (Madrid)

"Me parece la chorrada más grande que he oido en los últimos meses (después de mis notas). Resulta que los v.j. más vendidos, con mas calidad y, en resumen, los mejores, son los violentos. Sólo hay que coger como ejemplo estos 3: Street Fighter II, Mortal Kombat y Eternal Champions. Si nos quitan esos juegos ¿cómo podríamos vivir?

Eduardo. 11 años (Madrid)

"Yo creo que no es recomendable, aunque todos lo preferimos (también yo). Por ejemplo, todos los que tienen el Mortal Kombat en Super Nintendo quieren el modo Gore"

Andrés García 15 años (Zaragoza)

"Una cosa es hacer un juego de lucha, pero otra es hacer una especie de carnicería.

A pesar de todo lo que he dicho, no culpo a los programadores, porque rodeados de tanto Reality Show y tanta película violenta, se ven en la labor de realizar un videojuego con las mismas características".

Gisela Baños 12 años S.S. De Los Reyes

"...el caso es que tengan algo, alguna excusa para que no jugemos más de 15 minutos semanales. Seguro que si los videojuegos trataran de coger flores, empezarían que si el medio ambiente..."

David García 13 años (Madrid)

La violencia en los videojuegos es una característica que debería ponerse a elección. Por ejemplo, a mí me gusta el modo sangriento del Mortal Kombat, pero no creo que sea lo más recomendable para mi hermano pequeño".

TRIBUNA ABIERTA

Francisco Larios (Jerez de la Frontera)

"En los niños y adolescentes que cuentan con el cariño y el respeto de sus padres, los arcades de lucha no influyen, de la misma forma que tampoco lo hace la violencia que se ve en T.V."

Ricardo Sánchez (Cáceres)

"...cuanto más se hable de prohibir el Mortal Kombat y los juegos de violencia, mayor éxito van a tener, porque nosotros somos así. Lo que no se nos deja hacer es lo que hacemos."

Javier Mena (Caceres)

"...la violencia está presente de una u otra forma en todos los videojuegos, pero no es una violencia perjudicial para los niños y los jóvenes que jugamos con nuestras consolas, porque yo sé y la gente también lo sabe, que es una violencia ficticia, irreal, absurda, aunque a veces crea un poco de alucine a los niños de pequeña edad e incluso también a los jóvenes, pero no pasa de eso".

Oscar Lago (Vigo)

"Espero que la violencia en los videojuegos esté prohibida, porque ya nos llega con la de las "pelis" de la tele".

Gustavo A, Moreno 19 años (Valencia)

"...donde se apuesta por una serie de recomendaciones en el exterior del producto donde se advierta el contenido de éste... Ciertos juegos (Mortal Kombat) no creo que sean los más convenientes para ciertas edades, pero no por esto las personas que estén capacitadas para disfrutarlos no puedan hecerlos (personalmente creo que este juego sin sangre y violencia no sería lo mismo)".

El tema del próximo mes se centrará en: ¿Cómo véis la batalla entre Sega y Nintendo? Y recordad que debéis enviar vuestras cartas a...

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO consola Nintendo con dos mandos y dos juegos, por la Mega Drive con un mando o dos, a ser posible con el juego «Sonic 2». Preguntar por Arístides. TF: 958-436162.

CAMBIO Super Nintendo, 2 mandos, 4 juegos, Mega Drive, 2 mandos, 6 juegos (Aladdin...), por Neo Geo, 2 mandos, «Art of Fighting». Preguntar por Pau. Teléfono: 93-2370109. ¡¡¡URGENTE!!!

CAMBIO el juego de Super Nintendo, «Joe Mac» por algunos de éstos: «Aladdin», «Asterix», «Ranma 1/2», «Tiny Toon», «B.O.B.», «Cool Spot», «Magical Quest» o dadme Pro Action Replay. Preguntar por Leonardo. TF: 93-2047843.

CAMBIO el «Super Mónaco GP 1» de Game Gear, por otro de fútbol. Cualquiera menos «Penalty Kick Out». Preguntar por Angel. Llamar de lunes a viernes al TF: 925-805356.

CAMBIO juego de Super Nintendo: «Ranma 1/2» (versión pal), por juego «Dragon Ball Z» (también versión pal). Los interesados llamar al TF: 968-781567. Preguntar por Francisco Javier.

VENTAS

VENDO consola Game Boy con el adaptador y los juegos «Tetris», «Mario», «Gargoyles» y «Spiderman», todo por 16.000 pesetas. Preguntar por Ibón.
TF: 94-6743462.

VENDO para toda España los juegos de Super Nintendo: «Super Soccer» y «F-Zero», a 4.500 pesetas. Los dos por 8.000 pesetas. Preguntar por Manuel.
TF: 985-548363.

VENDO Super Nintendo con tres juegos: «Super Mario World», «U.N. Squadron» y «Super Soccer». Todo en buen estado. Precio 20.000 pesetas. Preguntar por Pedro (hijo). TF: 926-210929. Llamar a partir de la 4:00 hasta las 7:00 horas.

VENDO Mega CD 1 con adaptador para juegos importación. Precio a convenir. Llamar de 15:00 a 16:00 horas. Preguntar por Julio. TF: 926-216209.

VENDO Master System con «Alex Kid», «Sonic» y «Lemmings». Sólo 6 meses de uso. Vale 19.000 pesetas, y yo la vendo por 12.000 pesetas. O vendo los juegos por 3.000 pesetas cada uno. Preguntar por David. TF:93-3929040

VENDO consola Nintendo con dos mandos y tres juegos. Entre ellos: «Super Mario Bros 3». Vendo por 10.000 pesetas. ¡¡¡BARATÍSIMA!!! Preguntar por Carlos.
TF: 91-4088647.

VENDO consola Nintendo con 2 mandos y los juegos: «Double Dragon II», «Captain Planet» y «Ghost'n Goblins», por sólo 15.000 pesetas. Su precio real es de 27.000 pesetas. Preguntar por Jon.
TF: 943-714493.

VENDO juegos de Game Boy: «Super Mario Land» (2.200 pesetas), «Terminator 2» (3.000 pesetas), «R-Type» (3.000 pesetas), «Super Kick Off» (2.000 pesetas), «Gargoyle's Quest» (2.200 pesetas) y «Cazafantasmas» (2.200 pesetas). Preguntar por Nacho.
TF:954-565952.

VARIOS

COMPRO «Street Fighter II Turbo» por precio razonable. O lo cambio por: «The Magical Quest» o «Final Fight». Preguntar por Juan. TF: 91-7671282.

VENDO O CAMBIO los juegos de Game Boy: «Alleyway», «Deae Heats Scramble» y otros cuatro en uno: «Hyper lo de Runner», «Tennis» y «Space Invaders».
Precio a convenir.
Interesados preguntar por Yinkin. Teléfonos: 928-289021 ó 928-287290.

COMPRO Super Nintendo con uno o varios juegos por un precio de entre 15.000 y 20.000 pesetas, que esté en buen estado. También vendo juegos de Mega Drive: «Strider» y «Spiderman». Preguntar por Juan de Dios.
TF: 958-605392.

VENDO O CAMBIO una consola Master System II con los juegos: «Asterix», «Spiderman» y «Alex Kid» en memoria. Lo cambio por una Game Gear o una Nintendo con juegos o la vendo por 15.600 pesetas. Preguntar por Francisco.
TF: 954-4436668.

VENDO Nintendo con pistola y dos juegos por 10.000 pesetas. O cambio por un juego de Super Nintendo. Preguntar por Iván. Llamar de 21:00 a 23:00 horas.
TF:93-3811885. Solamente Barcelona.

VENDO Spectrum + 2, con unos 70 juegos, pistola, dos mandos (uno Telemach valorado en 8.000 pesetas). Precio a convenir o cambio por Super Nintendo Básica en buen estado. Preguntar por Aritz.
TF: 96-5787102.

VENDO Master System con cinco juegos y un mando por 17.000 pesetas o cambio por Mega Drive con un juego o por una Super Nintendo. Preguntar por Javier. TF: 91-6469497.

COMPRAS

COMPRO «Might and Magic» de Mega Drive o cambio por «668 Atack Sub» y «Dick Tracy». Preguntar por Rafa. Sólo mañanas.
TF: 91-3170849.

COMPRO juegos de Super Nintendo. Llamar solamente por las tardes. Preguntar por Gustavo. TF: 91-3863824.

COMPRO los juegos «Joe & Mac» y «Shadow Warriors II», por 2.500 pesetas cada uno. Interesados llamar al TF:91-6165720. Preguntar por Víctor.

COMPRO Mega Drive por 15.000 pesetas con tres juegos, preferiblemente «Sonic», «Sonic 2» y «Aladdin», con dos mandos. Sólo Madrid. Llamar al Teléfono: 91-5091840. Preguntar por Alberto.

COMPRO Mega Drive con un juego y un mando por 10.000 pesetas. A ser posible en Cataluña. Preguntar por Francesc. TF: 972-302552.

COMPRO juegos de Master System II: «Sonic» y «Alien 3» por 2.000 pesetas cada uno. Compro también el cartucho de Game Boy «Top Gun» a 1.500 pesetas. Interesados llamar a José Angel. Teléfono: 91-6741622.

CLUBS

SI DESEAS formar parte de un nuevo club de Sega Mega Drive, escribe a: Juan Lax Baños, Avd. de la Constitución, 93. 30160 -Monteagudo- (Murcia).

QUIERO FORMAR un club exclusivo para Nintendo. Totalmente gratis. Preguntar por Raúl. TF: 956-602930.

SI QUIERES obtener información de las últimas novedades, alquilar juegos y participar en concursos, no lo pienses más y apúntate al club Master System, MASTER GAME. Sólo Sevilla. Preguntar por Víctor. TF: 954-510102.

NUEVO club donostiarra. Todo lo que esperabas sobre Nintendo y Sega. Llámame. Edad máxima 12 años.TF:943-283753. Rafael.

CLUB HOBBY-GAMES. Sólo 100 pesetas al mes. Será increíble. Con carnet, sorteos, sorpresas y todos los trucos que quieras saber.
Llamar al teléfono: 91-3677915. Preguntar por Adrián.

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B.	LX	13
ADVENTURE ISLAND	GB	25
ADVENTURE ISLAND II	NES	25
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2
AFTERBURNER	MS	4,24, 25
AFTERBURNER II	MD	1,2,9
AIRWOLF	NES	25
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24
ALIEN 3	GG	27
ALIEN 3	MS	19, 26
ALIEN 3	SN	26
ALISIA DRAGOON	MD	14
ALTERED BEAST	MS	1,1
ALTERED BEAST	MD	2,2
AMERICAN GLADIATORS	NES	24
ANOTHER WORLD	MD	23
ANOTHER WORLD	SN	21
ARNOLD PALMER TOURNAM. GOLF	MD	1, 3, 7,11,15
ART OF FIGHTING	NG	23
ART OF FIGHTING	TG	26
ASTERIX	MS	11,12,16
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22
AXELAY	SN	19
AZTEC ADVENTURE	MS	1
BAD DUDES	NES	10,1,21
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15
BATMAN	GB	1
BATMAN	NES	17
BATMAN RETURNS	MD	26
BATMAN RETURNS	SN	24
BATMAN, REVENGE OF THE JOKER	MD	23
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3
BATTLE SQUADRON	MD	18

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
CASTLE OF ILLUSION	MD	1
CASTLEVANIA	GB	10,5,25
CASTLEVANIA 2	GB	25
CASTLEVANIA II	NES	12,3
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5
COLUMNS	MD	14
COOL WORLD	SN	26,27
CORRECAMINOS	SN	27
CRUE BALL	MD	28
CYBERBALL	MD	2,3
CYBERNATOR	SN	27
CHAKAN:THE FOREVER MAN	MD	24
CHASE HQ	GB	4
CHIP´S CHALLENGE	LX	3, 11
CHOPLIFTER	MS	1,17
CHOPLIFTER II	GB	8,4
CHUCK ROCK	GG	20,22
CHUCK ROCK	MD	25
DARBLE MADNESS	MD	18
DARIUS	SN	25
DARIUS 2	MD	25
DARIUS TWIN	SN	18
DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25
D. ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14
DEAD ANGLE	MS	9
DECAPATTACK	MD	10,11
DESAFIO TOTAL	NES	3
DESERT STRIKE	MD	14,22
DESERT STRIKE	SN	25
DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13
DICK TRACY	NES	3
DONALD IN THE LUCKY D. CAPER	GG	21
DOUBLE DRAGON	MS	1
DOUBLE DRAGON II	NES	1,3

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
GAUNTLET	NES	18
GAUNTLET II	GB	11,18
GHOST AND GOBLINS	NES	17
GHOSTBUSTERS	MS	7,25
GHOSTSBUSTERSMD		1
GHOULS'N GHOSTS	MS	14
GHOULS´N GHOSTS	MD	1, 8
GLOBAL GLADIATORS	MS	28
GLOBAL GLADIATORS	MD	26
GOAL	NES	2
GODS	MD	28
GODZILA	NES	25
GODZILLA	GB	15,17
GOLDEN AXE	MS	1,18
GOLDEN AXE	MD	2,3
GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
GOLF	GB	2,3
GOOF TROOP	SN	27
GOONIES	NG	18
GOONIES 2	NES	2, 15, 18
GP MONACO	MD	1
GRADIUS	SN	19
GRADIUS III	SN	20
GREMLINS 2	NES	14,3
GUERRILLA WAR	NES	11
GYNOUG	MD	10,17
HARD DRIVING	LX	8
HELLFIRE	MD	13
HERZOG ZWEI	MD	12
HOOK	GB	19
HOOK	MCD	28
HOOK	NES	21
IKARI WARRIORS	NES	2,4
INDIANA JONES	MS	19



BATTLE TANK	GB	25
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25
BATTLETOADS	GB	14,24
BATTLETOADS	NES	17,21,22,23
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	28
BEST OF BEST	GB	22, 24
BIONIC COMMANDO	NES	14
BLACK BELT	MS	10,25
BLAZING LASERS	TG	11
BLODIA	GB	25
BLUE LIGHTNING	LX	2
BLUE SHADOW	NES	16
BOB	SN	28
BOMBER MAN	TG	17
BOMBER RAID	MS	1
BONANZA BROTHERS	MS	8
BOULDER DASH	GB	17
BOULDER DASH	NES	25
BOXXLE	GB	20
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5
BUDOKAN	MD	26
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20
BURAI FIGHTER	NES	5
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20
BURNING FORCE	MD	9,12
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23
CAPTAIN SILVER	MS	2
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3
CARMEN SANDIEGO	MD	12
CASINO GAMES	MS	25
CASTLE OF ILLUSION	MS	16

DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26
DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25
DRAGON SPIRIT	TG	16
DRAGON'S LAIR	GB	25
DRAGONS LAIR	SN	17
DUCK HUNT	NES	8
DUCK TALES	NES	1,5
DYNABLASTER	GB	5
DYNAMITE DUX	MS	25
E.A. HOCKEY	MD	4, 18
ECCO THE DOLPHIN	MD	24
ELECTROCOP	LX	13,1
ENDURO RACER	MS	1
ESWAT	MD	25
EVANDER HOLYFIELD´S "REAL DEAL"	MD	19
EXHAUST HEAT	SN	20,22
F-1 RACE	GB	12
F-ZERO	SN	14
F1 EXHAUST HEAT	SN	23
FACTORY PANIC	GG	12,25
FANTASIA	MD	4,15
FATAL FURY	MD	21,26
FATAL FURY	NG	23
FAXANADU	NES	25
FINAL FIGHT	SN	17
FLASHBACK	MD	23,26,27
FORGOTTEN WORLDS	MD	1
FORTRESS OF FEAR	GB	11,17
GAIN GROUND	MS	1,22,23
GAIN GROUND	MD	2,13
GALAXY FORCE	MS	19
GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12
GATES OF ZENDOCON	LX	9,4
GAUNTLET	LX	3
GAUNTLET	MS	4

INDIANA J. & THE LAST CRUSADE	MD	26
IRONSWORD	NES	8,4
ISOLATED WARRIOR	NES	4
JACKIE CHAN	NES	17
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
JAGUAR XJ 220	MCD	27
JAMES BOND JR.	SN	25
JAMES BOND. THE DUEL	MS	26
JAMES POND	MD	3
JJ AND JEFF	TG	16
JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
JURASSIC PARK	MD	27,27
KENSEIDEN	MS	8,11
KICKLE CUBICLE	NES	7,12
KID CHAMELEON	MD	22
KIRBY'S DREAM LAND	GB	18, 19
KLAX	GG	21
KLAX	MD	12
KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25, 27
LAST BATTLE	MD	4
LEMMINGS	GG	26
LEMMINGS	MS	23
LEMMINGS	NES	24
LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
LOCK´N CHASE	SN	24
LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
LOW G MAN	NES	12,15
LOW-G-MAN	NES	12
LUCKY DIME CAPER	GG	28
MAGIC SWORD	NES	28
MARIO IS MISSING	SN	26, 29
MARVEL LAND	MD	15

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
MASTER OF DARKNESS	MS	20
MAZIN WARS	MD	27
MEGAMAN	GB	9
MEGAMAN 2	NES	19,3, 9
MEGAMAN 2	GB	15,25
MEGAMAN 3	NES	14,17
MEGAMAN 4	NES	22,
MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8, 10
MERCENARY FORCE	GB	20
MERCS	MD	25
METROID	NES	6,15,4
MICKEY MOUSE	GB	15
MICKEY MOUSE	GG	3
MICKEY MOUSE	NES	4
MICROMACHINES	NES	28
MIGHT & MAGIC	MD	5
MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
MOONWALKER	MD	1,8,16
MORTAL KOMBAT	GG	28
MORTAL KOMBAT	MS	26
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	GG	10,23
OUT RUN	MS	19
OUT RUN	MD	7,8,8
P.O.W.	NES	1
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PILOTWINGS	MS	20
PIN-BOT	NES	7
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7
PIPE DREAM	GB	7,1
PIT-FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPULOUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
PREDATOR 2	MD	15, 21
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23
PRO WRESTLING	MS	22
PROBOTECTOR	GB	19
PROBOTECTOR	NES	1
PSICHOSIS	TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	9, 25
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE	GB	14
R-TYPE	MS	9,2
RACKET ATTACK	NES	7
RAD RACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
RASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF	SN	17
ROAD AVENGER	MCD	26
ROAD RASH	MD	7,15
ROBOCOD	MD	8
ROBOCOD: JAMES POND II	MD	10

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
ROBOCOP	NES	6,9,3,5,19
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26
ROBOCOP 3	SN	25
ROGER RABBIT	GB	21
ROLLING THUNDER	MS	24
ROLLING THUNDER II	MD	17
SALAMANDER	NES	9
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8
SCRAPYARD DOG	LX	8
SHADOW DANCER	MD	1
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17
SHADOW WARRIORS	GB	17,21
SHERLOCK HOLMES	MCD	28
SHINOBI	GG	7,4
SHINOBI	MS	1,17
SHINOBI II	GG	19
SILPHEED	MCD	27
SIMCITY	SN	17
SKWEEK	GG	13,17
SLIDER	GG	12,25
SLIME WORLD	LX	10, 18
SMASH TV	SN	13,17
SNOW BROS. JR.	GB	14, 23
SNOW BROTHERS	NES	26
SOCCER BROWL	NG	19
SOL FEACE	MCD	26
SOL-FEACE	MD	24
SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7
SOLOMON'S CLUB	GB	22
SOLOMON´S KEY	NES	1
SONIC	GG	13,15
SONIC	MS	10,16,5
SONIC	MD	2,8,10,11, 29
SONIC 2	GG	19
SONIC 2	MD	17,19, 29
SONIC 2	MS	20
SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27
SPACE HARRIER	GG	7
SPACE HARRIER	MS	9,10,2
SPACE HARRIER	TG	12
SPACE HARRIER II	MD	2
SPIDERMAN	MS	5
SPIDERMAN	NES	4
SPLATTER HOUSE	TG	10
SPLATTER HOUSE 2	MD	22, 25
SPLATTERHOUSE 3	MD	24
SPY VS SPY	MS	22
STAR TREK	GB	25
STAR WARS	NES	14
STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27
STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28
STREET GANGS	NES	16
STREET OF RAGE	MS	26
STREETS OF RAGE	GG	27
STREETS OF RAGE	MD	15,18,23
STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28
SUNSET RIDERS	MD	27
SUPER CASTELVANIA 4	SN	20
SUPER GHOULS'N GHOSTS	SN	14
SUPER HANG ON	MD	2
SUPER HUNCHBACK	GB	18
SUPER JAMES POND	SN	27
SUPER LEAGUE	MD	6
SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15
SUPER MARIO BROS	NES	10
SUPER MARIO BROS 2	NES	29,
SUPER MARIO BROS 3	NES	12
SUPER MARIO BROS 3	SN	29
SUPER MARIO KART	SN	19,21,29
SUPER MARIO LAND	GB	7,9,10,16,16,5,29
SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29
SUPER MARIO LAND 2	SN	29
SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29
SUPER MONACO GP	MD	5,7
SUPER MONACO GP 2	GG	17
SUPER OFF ROAD	SN	24
SUPER PARODIUS	SN	19,19

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25
SUPER R-TYPE	SN	11,13
SUPER SHINOBI III	MD	27
SUPER SOCCER	SN	15
SUPER SPY HUNTER	NES	14
SUPER STAR WARS	SN	22,27
SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26
SUPER TURRICAN	SN	27
T.M.H.T.	GB	1
TAZ-MANIA	MD	14,16
TAZMANIA	MS	26
TEAM USA BASKETBALL	MD	16
TENNIS	GB	10,13,19
TENNIS ACE	MS	2,4
TERMINATOR 2	GB	8,12,25
TERMINATOR I	MD	25
TETRIS	GB	3
THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20, 25
THE ADDAMS 2	SN	28
THE FLINTSTONES	MS	13
THE FLINTSTONES	MD	27
THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
THE INMORTAL	MD	20
THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
THE LOST LEVELS	GB	29
THE LOST LEVELS	SN	29
THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
THE SIMPSONS	NES	9, 10
THE TERMINATOR	MS	21
THUNDER FORCE II	MD	2
THUNDER FORCE III	MD	6, 12
THUNDER FORCE IV	MD	17, 18, 19
THUNDER HAWK	MCD	27
TIGER HELI	NES	4
TIGER ROAD	TG	10
TIME GAL	MCD	27
TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
TINY TOONS	GB	20
TOM & JERRY	NES	21
TOP GEAR	SN	24
TOP RANKING TENNIS	GB	28
TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
TORTUGAS NINJA	NES	4
TORTUGAS NINJA II	NES	20
TORTUGAS NINJA IV	SN	17
TOTALLY RAD	NES	20
TRACK AND FIELD II	NES	3
TRANSBOT	MS	3
TRUXTON	MD	1,17
TURRICAN	GB	16,20,23
TURRICAN	MD	7,9
TURTLES 2	NES	23
TURTLES IV	SN	23
VIGILANTE	MS	8,11
VIKING CHILD	LX	7
WHERE IN TIME IS C. SANDIEGO	MD	17
WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
WIMBLEDON	MS	20
WIMBLEDON TENNIS	GG	16, 21
WOLFCHILD	MS	28
WONDER BOY	GG	3,10, 22
WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
WONDERBOY 3	GG	20
WONDERDOG	MCD	20
WORLD CUP	GB	13,3,21
WORLD CUP	NES	9,5
WORLD HEROES 2	NG	23
WORLD OF ILLUSION	MD	25
WORLD WRESTLING	NES	8
WWF	NES	13
WWF SUPERSTARS	GB	6
YOSHI'S COOKIE	NES	27
ZAXXON 3-D	MS	12

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

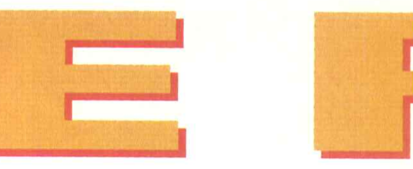


950 Ptas.

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



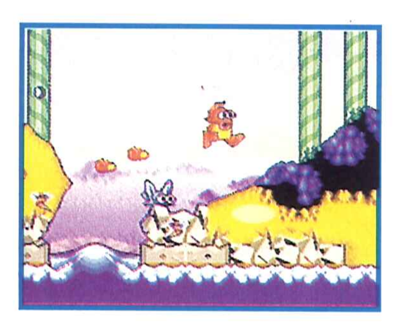
SUPER



PLOK

Todo por una bandera

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Nintendo
- Lanzamiento: Abril



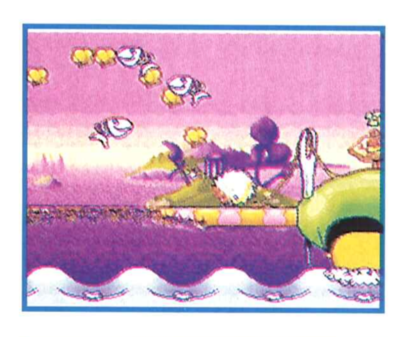


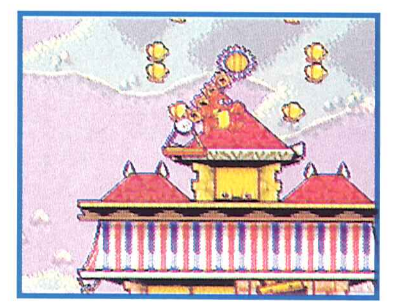
Plok es un pequeño encapuchado que recuerda a un peregrino. Su problema es que la bandera que corona su vivienda ha desaparecido y, al parecer, no puede vivir sin ella. Su aventura comienza cuando decide recuperarla, claro está.

Para ello no dudará en recorrer infinidad de fases repletas de enemigos y obstáculos.

Inicialmente, Plok posee la capacidad de realizar veloces saltos y lanzar brazos y piernas (sí, sí habéis oído bien) contra sus adversarios para derrotarlos. Además, por el camino, también podrá recoger diversos ítems que le otorgarán no solo vidas extra, sino también diversas habilidades. Gracias a ellos se convertirá en una afilada sierra y se transformará en bombero o boxeador.

Si quiere recuperar su estandarte, Plok tendrá que hacer uso de sus habilidades a lo largo del extenso número de fases que componen este simpático cartucho, muy jugable y de gran calidad gráfica y sonora.









COSMIC SPACEHEAD

Una nueva órbita

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Codemasters
- Lanzamiento: En breve





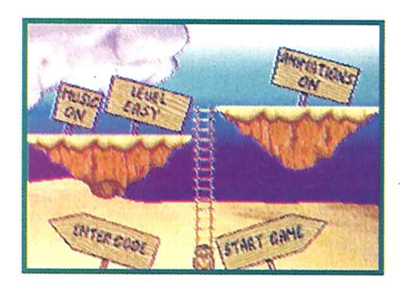
Codemasters pone en órbita «Cosmic Spacehead» para Mega Drive, un cartucho antiguo en el mercado británico, que aún no ha aterrizado en nuestro país. Es una graciosa aventura interactiva, cuyo protagonista, un turista alienígena, ha decidido pasar sus vacaciones en nuestro planeta. Seguro que disfrutaréis con las geniales escenas del juego, muy parecidas a lo dibujos animados de los años 50.

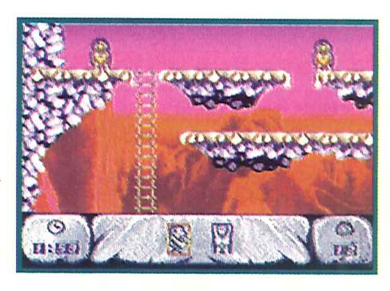
HUMANS

El eslabón perdido

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Gametek
- Lanzamiento: En breve

Aunque algunos no parecen haber evolucionado del “homo habilis”, lo cierto es que los libros nos han enseñado las nociones de la evolución de los humanos. Parece ser que nuestros antepasados eran más brutos que un arado. Y es en esa etapa de la humanidad donde nos sitúa «Humans», un juego de inteligencia para Super Nintendo en el que tendréis que ayudar a los cavernícolas a convertirse en hombres modernos. GameTek ha hecho un cartucho repleto de niveles que le añaden gran diversión y calidad al juego.

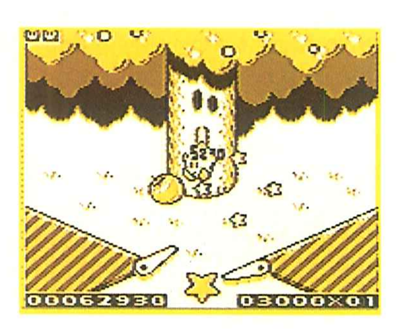


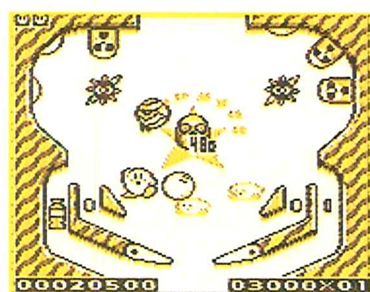


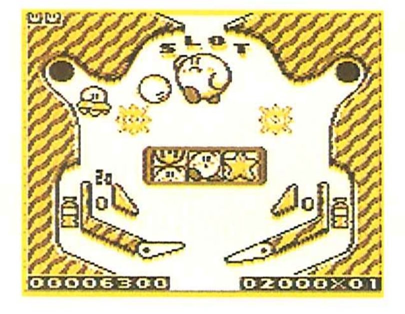
KIRBY'S PINBALL LAND

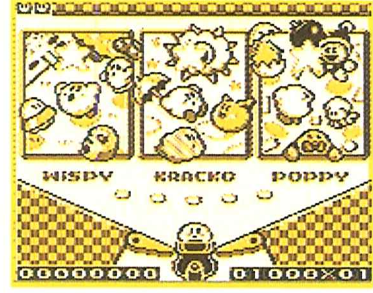
Un sueño de pinball

- **Consola: Game Boy**
- **Compañía: Nintendo**
- **Lanzamiento: En breve**

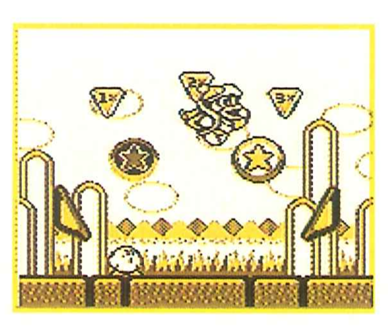


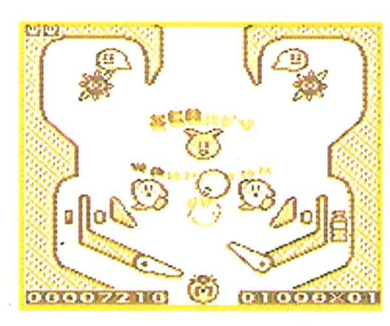






Kirby regresa a Game Boy a golpe de pinball. El bichito más comilón de Nintendo se convierte en una pequeña bola para protagonizar un cartucho súper jugable y altamente adictivo.
Esto se ha conseguido combinando la estructura habitual de las “máquinas del millón” con la línea clásica de los juegos protagonizados por Kirby. De esta forma, tanto él como sus enemigos se han adaptado a la configuración de los pinballs para asegurar la diversión.
En principio, podréis elegir entre tres mesas diferentes: Wispy, Kracko y Poppy. Cada una consta de tres pisos en los que encontraréis adversarios, fases secretas y obstáculos para todos los gustos.
Pero esto será sólo el comienzo, ya que se trata de un cartucho lleno de sorpresas, con amplías dosis de diversión y con toda la simpatía que siempre proporciona Kirby. Eso sí, llega dispuesto a poner a prueba vuestra habilidad a golpe de flipper.



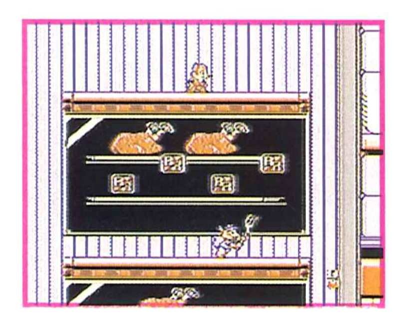


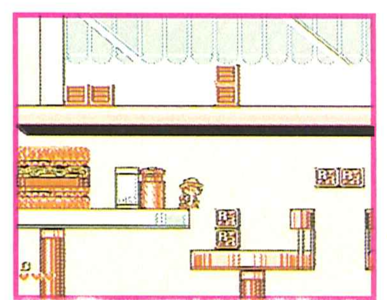
CHIP'N DALE RESCUE RANGERS 2

¡Vaya par de gemelos!

- **Consola: NES**
- **Compañía: Capcom**
- **Lanzamiento: Sin Determinar**

Ya sonaba a legendario el título de «Chip ‘N Dale». Ahora estos inquietos roedores vienen dispuestos a armar el taco en N.E.S., con la ayuda de sus amigos Gadget, Zipper y Monterey Jack. En esta ocasión les ha traído a nuestras pantallas la misteriosa desaparición de la Urna del Faraón. Fat Cat, la gata rechoncha, la ha escondido en un lugar secreto y vosotros tendréis que recoger pistas para poder llegar hasta su escondite.

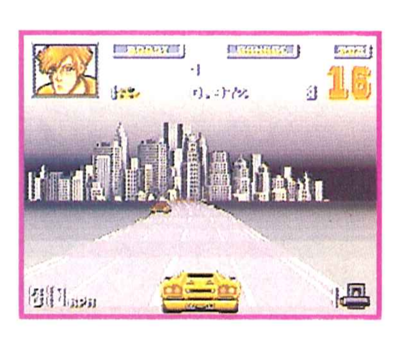


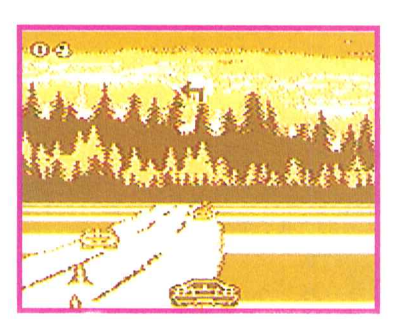


LAMBORGHINI

Cita sobre el asfalto

- **Consola: Super Nintendo, Game Boy**
- **Compañía: Titus**
- **Lanzamiento: Sin determinar**





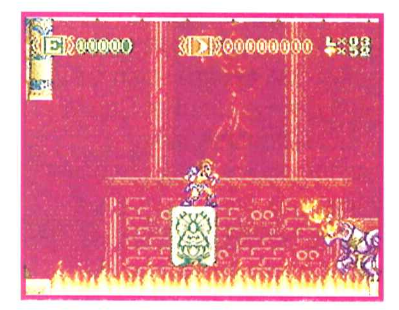
Al volante de un Lamborghini Diablo, podréis vivir las grandes emociones de las carreras ilegales de los sábados por la noche. No sólo deberéis competir contra algunos de los 18 encarnizados rivales que os toquen en suerte, sino incluso huir de la policía.
El juego para Super Nintendo ofrece 256 colores en pantalla, y en las dos versiones existe la opción de dos jugadores, y la banda sonora y los decorados son de lo más espectacular.

SUPER

SKYBLAZER

Os dejará hechizados

- Consola: Super NIntendo
- Compañía: Sony Imagesoft
- Lanzamiento: En breve

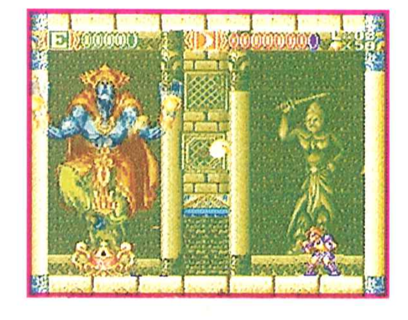


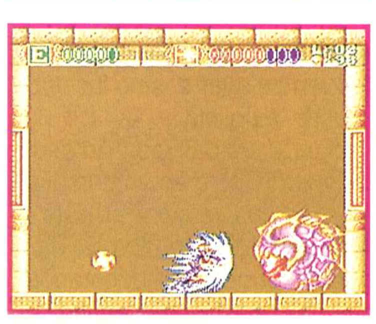


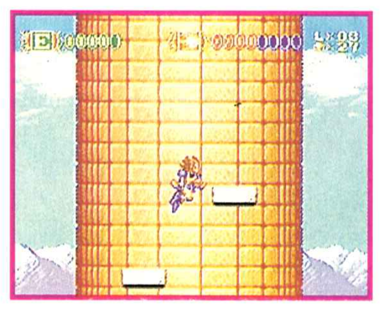
Skyblazer cuenta las increíbles aventuras de un joven hechicero llamado Sky en unas lejanas tierras plagadas de monstruos para los que no existe calificativo alguno, y que resultan enormemente dañinos para la salud del protagonista. El gran atractivo del juego reside en la excelente utilización que se hace del modo 7 y que otorga una enorme espectacularidad a los escenarios, que son variadísimos, y a los distintos enemigos finales de cada una de las fases. Sky vivirá experiencias que os pondrán los pelos como escarpias mientras surca zonas tanto acuáticas, como aéreas y, por supuesto, terrestres. Dentro de muy poquito tiempo podréis disfrutar con las excelencias de este buen cartucho, así que ahora sólo hace falta que tengáis paciencia. Estamos seguros de que «Skyblazer» no dejará insatisfechos a los fanáticos de las plataformas porque enganchará y creará adicción con extremada facilidad; y, si no lo creéis, esperad a verlo.











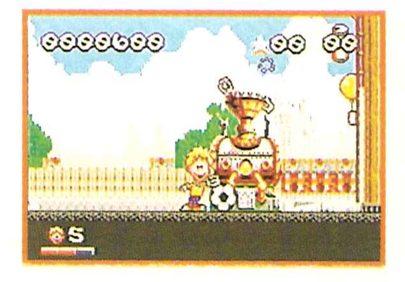
MARCO'S MA

Un héroe con

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Domark
- Lanzamiento: En breve

El pequeño Marco siempre destacó en el colegio por su innata habilidad en el manejo del esférico. Era tanta su destreza, que sus compañeros de equipo empezaron a llamarle Mágico, igual que a un antiguo jugador del Cádiz C.F. Un fatídico día desembarcaron en la ciudad unos alienígenas que iban convirtiendo a todos sus habitantes en verdes masas viscosas. Marco, convertido ya en un personaje muy popular, está dispuesto a dar batalla a estos seres. Su método no se parece en nada al que utilizan Rambo o





RAINBOW BEL

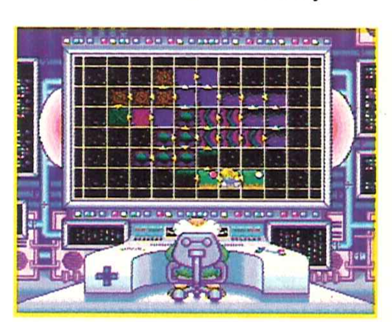
Salvados por la campana

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Konami
- Lanzamiento: En breve

Con el dulce nombre de «Las aventuras de la campana arco iris», se ha titulado la segunda parte de «Pop'n Twin Bee», uno de los matamarcianos más adictivos que jamás hayan pasado por Super Nintendo.

Y es que «Rainbow Bell Adventures» esconde bastantes sorpresas. El esquema de juego ha cambiado de forma radical, hasta convertirse en un alucinante cartucho de plataformas. Los protagonistas son los mismos, Twinbee y





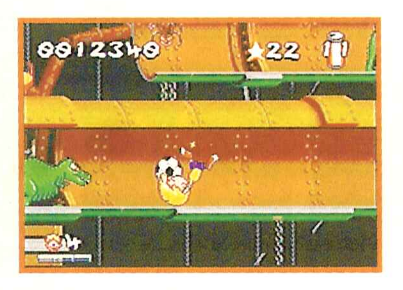
GIC FOOTBALL

arma de cuero





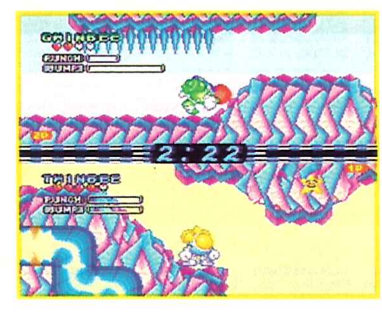
Terminator (en realidad, no sabe manejar siquiera un cortauñas), pero sí conoce todos los secretos del balón. Utilizándolo como arma irá limpiando todos las zonas de su plataformera ciudad, apoyado por unos increíbles 16 megas y unos gráficos de primera división.



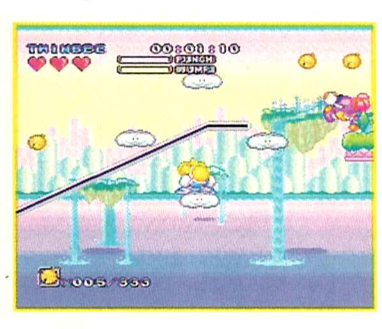


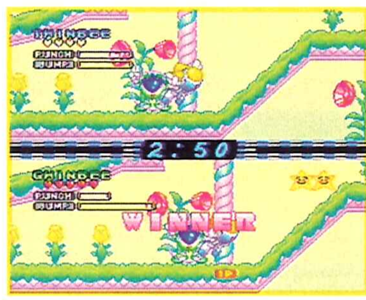
L ADVENTURES





Winbee, y a ellos se ha sumado una criaturita de un año llamada Gwinbee. Nuestros protagonistas tendrán que enfundarse en unos graciosos, pero efectivos robots para poder eliminar a sus adversarios y recuperar las famosas campanitas de colores que refuerzan los poderes y habilidades de nuestros amigos.

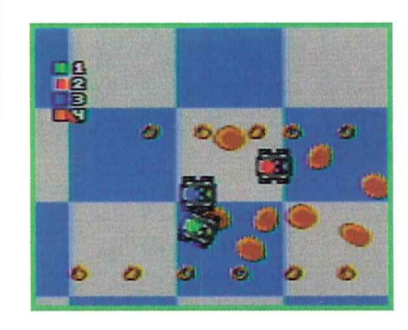




MICROMACHINES

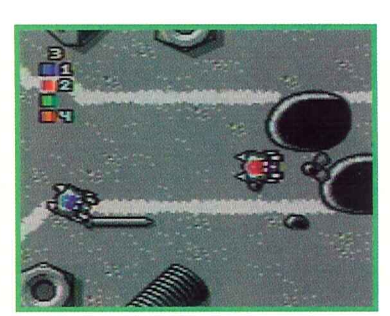
Minis a mil por hora

- Consola: Game Gear
- Compañía: Codemasters
- Lanzamiento: Abril









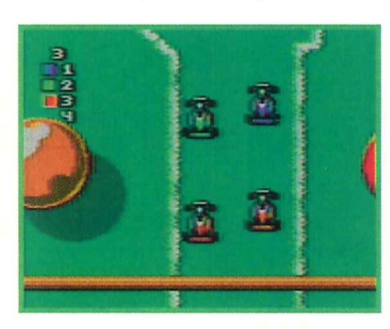
Los auténticos, los increíbles «Micromachines» llegan a la portátil de Sega. Y es que los chicos de Codemasters no podían pasar de adaptar uno de los cartuchos más adictivos de todos los tiempos a esta consola.

Todas las opciones de juego destacan por su facilidad de manejo, al igual que ya lo hicieron en las anteriores versiones para Mega Drive y Master System.

Se mantiene la variedad de circuitos y los vehículos en la opción de un jugador para que podáis pisar el acelerador a fondo y quedéis en cabeza de todas las competiciones. Os mediréis con otros tres conductores y tendréis que llegar los primeros para pasar a la siguiente ronda.

Pero además, y ahora viene lo fuerte, podéis elegir la opción de dos jugadores simultáneos y competir con otro amigo ¡en una sola Game Gear! Como veis, una verdadera innovación para la portátil que contribuye a aumentar la adicción de este cartucho, que es muy alta.







AHORA MAS PACKS Y MEJORES PRECIOS SEGA



26.900

MEGA ACCION
MEGADRIVE+2 CONTROL PAD
+ STREETS OF RAGE+GOLDEN AXE
+ SHINOBI+SONIC

MEGA PACK
MEGADRIVE+ 2 CONTROL PAD
+ W.CUP ITALIA+SUPER HANG ON
+ COLUMNS+ SONIC

FLASH PACK -25.900 SONIC PACK -19.990



PACK STREET FIGHTER II
MEGADRIVE
+ 2 CONTROL PAD
+ STREET FIGHTER II
+ SONIC

29.900

ESTE MES OFERTAS INCREIBLES

OFERTAS CON EXISTENCIAS LIMITADAS




SONIC PACK
MEGADRIVE
+ 2 CONTROL PAD
+ SONIC

14.990



MENACER
CON 6 JUEGOS

4.990




SONIC 3
CON MAGNIFICOS REGALOS
CAMISETAS
POSTERS
PEGATINAS

9.990

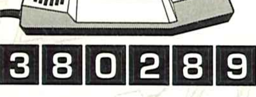
PRECIO A FIN DE EXISTENCIAS: SONIC 3 – 11.990



MAIL VxC

VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

OFERTAS SEGA

CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO



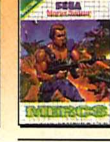







Juego	Precios
007	MEGADRIVE - 2990
ACUATIC GAMES	MEGADRIVE – 2990
ALIEN 3	MS - 5990 - 4990
ALIEN SYNDROME	GAME GEAR - 1990
AYRTON SENNA	MS - 6590 - 2490
BACK TO THE FUTURE	M. SYSTEM - 2490
BATMAN	MEGADRIVE – 2990
BATMAN RETURN	M. SYSTEM - 2490
BUCK ROGERS	MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES	MEGADRIVE - 3490
CRUE BALL	MEGADRIVE – 2990
CYBERBALL	MEGADRIVE – 2990
CHESS MASTER	GAME GEAR - 1990
DEVILISH	GAME GEAR - 1990
DICK TRACY	MEGADRIVE - 2990
FACTORY PANIC	GAME GEAR - 1990
FANTASY ZONE	GAME GEAR - 1990
FATAL REWIND	MEGA DRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING	GAME GEAR - 1990
HALLEY WAR	GAME GEAR - 1990
INDY III	G. GEAR - 2595
KLAX	MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
LA SIRENITA	GAME GEAR - 1990
LAST BATTLE	MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS	MS - 5990 - 2490
LOTUS T. CHALLENGE	MEGADRIVE - 2990
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
MERCS	M. SYSTEM - 2490
MICKEY MOUSE 2	M. SYSTEM - 2490
MOONWALKER	MEGADRIVE - 2990
NINJA GAIDEN	M. SYSTEM - 2490


















Juego	Precios
PACMANIA	M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY	MEGADRIVE – 2990 M. SYSTEM - 2490
POPILS	GAME GEAR - 1990
POPULOUS	M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II	M. SYSTEM - 2490
SHADOW OF THE BEAST	M. DRIVE - 2990
SONIC II	MS - 6990 - 2990 GG - 5490 - 2490
SPACE GUN	M. SYSTEM - 2490
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
SPEEDBALL II	MEGADRIVE - 2990
SPIDERMAN	GAME GEAR - 2595
TALESPIN	MD - 6990 - 5490
TALMITS ADVENTURE	MEGADRIVE - 2990
TERMINATOR	G. GEAR - 2595
WC LEADER BOARD	MEGADRIVE - 2990
WONDER BOY	GAME GEAR - 2595

REBAJADOS









Juego	Precios
ADDAMS FAMILY	MD - 8990 - 6990 MS - 6990 - 5490 GG - 5990 - 4490
PUGGSY	MD - 6990 - 5490
ROBOCOP 3	MD - 8990 - 6990 MS - 6990 - 5490 GG - 5990 - 4490
T-2 ARCADE	MS - 6990 - 5990 GG - 5990 - 4490
T-2 JUDGNAMENT DAY	MD - 8990 - 6990 MS - 6990 - 5490 GG - 5990 - 4490
WIZ'N LIZ	MD - 6990 - 5490

NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.





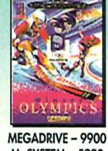













Juego	Precios
ALADDIN	MEGADRIVE – 9900 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR – 5490
ASTERIX	MEGADRIVE – 9900 M. S. parte II – 5990 GAME GEAR - 5990
BART'S NIGHTMARE	MEGADRIVE – 8990
BUBSY	MEGADRIVE – 8990
CLIFFHANGER	MEGADRIVE – 6990
COOL SPOT	MEGADRIVE – 7990 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR – 5190
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE – 8990 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5490
DAVIS CUP TENNIS	MEGA DRIVE – 8990
DONALD DUCK 2	M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5990
DR. ROBOTNIK'S	MEGA DRIVE – 7990 GAME GEAR - 5990
DRACULA	MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5090
FIFA SOCCER	MEGA DRIVE – 8990
FLASH BACK	MEGADRIVE – 9900
HOOK	MEGADRIVE – 6990 GAME GEAR – 5090
JUNGLE BOOK	MEGADRIVE – Prox. M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5990
JUNGLE STRIKE	MEGADRIVE – 9900
JURASSIC PARK	MEGADRIVE – 9900 M. SYSTEM – 6490 GAME GEAR – 5990
LAST ACTION HERO	MEGADRIVE – 6990
LETHAL ENFORCERS	MEGADRIVE - 11990
MORTAL KOMBAT	MEGADRIVE – 9900
NBA ALL STAR	MEGADRIVE – 8990
NBA JAM	MEGADRIVE – 9990 GAME GEAR – 6990
PELE	MEGADRIVE – 7490
ROAD RUNNER	MEGADRIVE – 9900 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5990
ROBOCOP VS TERMINATOR	MEGADRIVE – 9990 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5990
SENSIBLE SOCCER	MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 4990 GAME GEAR - 5090
SONIC CHAOS	M. SYSTEM – 6990 GAME GEAR - 5990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE – 8990
STREET FIGHTER II (24 Ms)	MEGADRIVE – 11900
STREETS OF RAGE	M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II	MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM - Cons. GAME GEAR - 5990
STRIDER II	MEGADRIVE – 7990 M. SYSTEM – 6990 GAME GEAR - 5490.
THE FLINTSTONES	MEGA DRIVE – 7990 M. SYSTEM – 5990
THE OTTIFANTS	MEGADRIVE – Cons MASTER SYS – 5990 GAME GEAR – 5490
TINY TOONS	MEGADRIVE – 6990
TOE JAM & EARL II	MEGADRIVE – 9900
TURTLES TOURNAMENT	MEGADRIVE – 9990
WINTER OLYMPICS	MEGADRIVE – 9900 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5990
ZOOL	MEGADRIVE – 8990 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5990

MAS MEGADRIVE

DESCUENTO 500 Ptas.

ADAPTADOR 4 JUGADORES	4990	DRAGONS REVENGE	8990	GUNSHIP	8990
ANOTHER WORLD	8490	EX MUTANTS	6490	GUNSTAR HEROES	8490
BATLETOADS	7490	F1 RACING	9900	HAUNTING	9990
BLADES OF VENGANCE	8990	F 117	8990	JACK NICKLAUS	6990
BOB	8990	GAUNLET 4	8990	JAMES POND 3	8990
CYBORG JUSTICE	6990	GEORGE FOREMAN	8490	KING OF THE MONSTER	5990
DOUBLE DRAGON III	8490	GREATEST HEAVYWEIGHTS	9900	LOTUS 2	8990

MAS MEGADRIVE

DESCUENTO 500 Ptas.

MEGALOMANIA	9990	ROLO TO THE RESCUE	7490	TURTLES HYPERSTONE	7490
MICKEY & DONALD	6990	ROLLING THUNDER II	6990	TWO CRUE DUDES	6490
MIG 29	7990	SHINOBI III	8990	UNIVERSAL SOLDIER	6990
NHL HOCKEY 94	8990	SUMMER CHALLENGE	6990	VIRTUAL PINBALL	8990
POPULOUS II	8990	SUNSET RIDERS	6990	WARP SPEED	6990
RANGER X	7990	TECHMO CRASH	8990	WINBLEDON II	7990
ROCKETNIGHT	7990	TEST DRIVE II	6990	WRESTLEMANIA	6990

MAS M.SYSTEM

DESCUENTO 500 Ptas.

ANDRE AGASSI	5650	POWER STRIKE II	5990
BART VS THE WORLD	6990	ROAD RASH	5990
CRASH DUMMIES	6990	STAR WAR	5990
DESERT STRIKE	5990	SUPERMAN	5490
F1 RACING	5990	THE FLASH	5990
FIRE AND ICE	5990	TOM & JERRY	5990
GEORGE FOREMAN	6990	WWF STEEL CAGE	6990

MAS GAME GEAR

DESCUENTO 500 Ptas.

CRASH DUMMIES	6490	OLYMPIC GOLD	5190
DESERT STRIKE	5990	PREDATOR II	6490
DOUBLE DRAGON	5990	ROAD RASH	5990
F1 RACING	5990	STAR WAR	5990
FIRE AND ICE	5990	SUPER OFF ROAD RACER	5190
HOLLYFIELD BOXING	4990	TOM & JERRY	4900
JAMES POND 2	5990	WWF STEEL CAGE	6490



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CONSOLA + SUPER MARIO ALL STARS



CONSOLA BASICA

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA)	8.990
HANDY TRAY	1.890
SCOPE POUCH	5.995
MARIO PAINT	11.990
JOYSTICK PROFESIONAL TOP FIGHTER	15.990

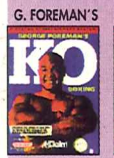

SUPER NINTENDO SCOPE - 9990



OFERTAS

¡MAS MOGOLLON POR MENOS!

HAZTE CON ELLOS, COLEGA

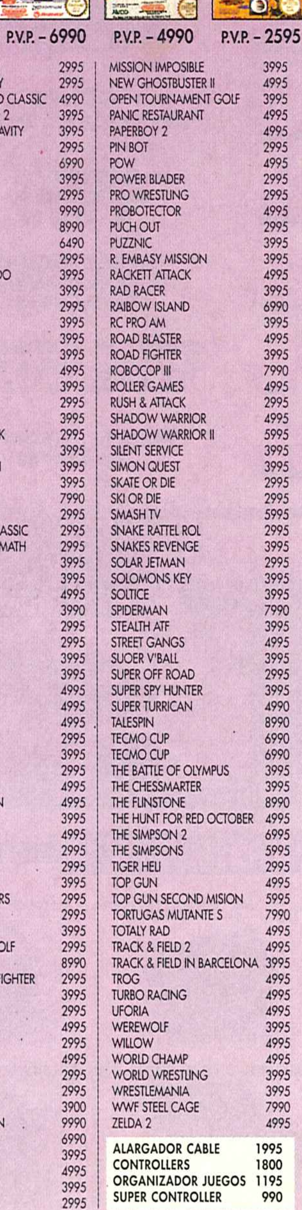
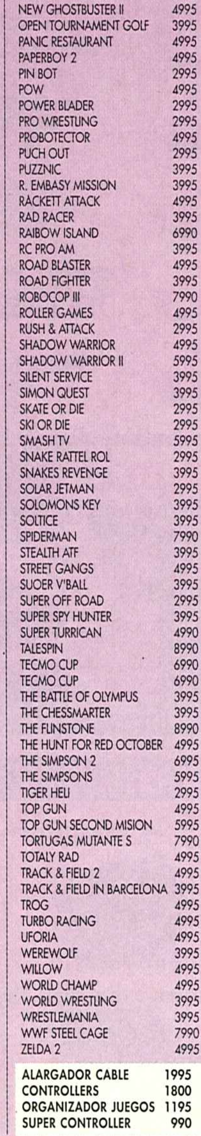

G. FOREMAN'S — P.V.P. - 6990


INDY HEAT — P.V.P. - 6990



KICK OFF — P.V.P. - 4990


RODLAND — P.V.P. - 2595

A BOY & HIS BLOB	2995	MISSION IMPOSIBLE	3995
AD OF BAYOU BILLY	2995	NEW GHOSTBUSTER II	4995
ADVENTURE ISLAND CLASSIC	4990	OPEN TOURNAMENT GOLF	3995
ADVENTURES LOLO 2	3995	PANIC RESTAURANT	4995
ADVETURE RAD GRAVITY	3995	PAPERBOY 2	4995
AIRWOLF	2995	PIN BOT	2995
ARCH RIVAL	6990	POW	4995
ASTYANAX	3995	POWER BLADER	2995
BASEBALL	2995	PRO WRESTLING	2995
BATMAN RETUNS	9990	PROBOTECTOR	4995
BATTLETOADS	8990	PUCH OUT	2995
BEST OF THE BEST	6490	PUZZNIC	3995
BIG FOOT	2995	R. EMBASY MISSION	3995
BIONIC COMMANDO	3995	RACKETT ATTACK	4995
BLACKMANTA	3995	RAD RACER	3995
BLADES OF STEEL	2995	RAIBOW ISLAND	6990
BLASTER MASTER	3995	RC PRO AM	3995
BLUE BROTHERS	3995	ROAD BLASTER	4995
BLUE SHADOW	3995	ROAD FIGHTER	3995
BOUBBLE BOBBLE	4995	ROBOCOP III	7990
BOULDER DASH	3995	ROLLER GAMES	4995
BURAI FIGHTER	2995	RUSH & ATTACK	2995
CALTELVANIA	3995	SHADOW WARRIOR	4995
CAPTAIN SKY HAWK	2995	SHADOW WARRIOR II	5995
CASTELIAN	3995	SILENT SERVICE	3995
CITY CONNECTION	3995	SIMON QUEST	3995
CRACK OUT	3995	SKATE OR DIE	2995
CHIP & DALE	7990	SKI OR DIE	2995
DAYS OF THUNDER	2995	SMASH TV	5995
DONKEY KONG CLASSIC	2995	SNAKE RATTEL ROL	2995
DONKEY KONG J. MATH	2995	SNAKES REVENGE	3995
DOUBLE DRIBLE	3995	SOLAR JETMAN	2995
DR. MARIO	3995	SOLOMONS KEY	3995
DYNABLASTER	4995	SOLTICE	3995
ELITE	3990	SPIDERMAN	7990
EXCITE BIKE	2995	STEALTH ATF	3995
FAXANADU	2995	STREET GANGS	4995
FIGHTING GOLF	3995	SUOER V'BALL	3995
FOUR P. TENNIS	3995	SUPER OFF ROAD	2995
GAUNTLET II	4995	SUPER SPY HUNTER	3995
GOAL	4995	SUPER TURRICAN	4990
GODZILLA	4995	TALESPIN	8990
GOLF	2995	TECMO CUP	6990
GOONIES 2	3995	TECMO CUP	6990
GRADIUS	2995	THE BATTLE OF OLYMPUS	3995
GREMLINS 2	4995	THE CHESSMARTER	3995
GUARDIAN LEGION	4995	THE FLINSTONE	8990
GUERRILLA WAR	3995	THE HUNT FOR RED OCTOBER	4995
HOOPS	4995	THE SIMPSON 2	6995
ICE CLIMBER	2995	THE SIMPSONS	5995
ICE HOCKEY	2995	TIGER HELI	2995
IKARI WARRIORS	3995	TOP GUN	4995
INSOLATE WARRIORS	2995	TOP GUN SECOND MISION	5995
IRON SWORD	2995	TORTUGAS MUTANTE S	7990
IRON TANK	3995	TOTALY RAD	4995
JACK NIKCLAUS GOLF	2995	TRACK & FIELD 2	4995
JOE & MAC	8990	TRACK & FIELD IN BARCELONA	3995
KABURI QUNTUM FIGHTER	2995	TROG	4995
KICLE KUBICLE	3995	TURBO RACING	4995
KID ICARIUS	2995	UFORIA	4995
LEGEND OF ZELDA	4995	WEREWOLF	3995
LIFE FORCE	2995	WILLOW	4995
LITTLE NEMO	4995	WORLD CHAMP	4995
LOW G MAN	2995	WORLD WRESTLING	3995
LUNAR POOL	2995	WRESTLEMANIA	3995
MACTH RIDERS	3900	WWF STEEL CAGE	7990
MANIAC MANSION	9990	ZELDA 2	4995
MARIO & JOSHI	6990		
MEGA MAN	3995		
MEGA MAN II	4995		
METAL GEAR	3995		
METROID	2995		

ALARGADOR CABLE	1995
CONTROLLERS	1800
ORGANIZADOR JUEGOS	1195
SUPER CONTROLLER	990

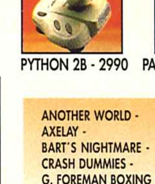

CONQUEROR 2 - 5990


INVADER 2 - 2595

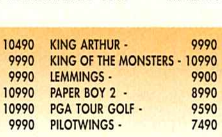
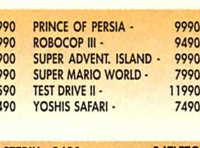


MAVERICK 2B - 3290


PYTHON 2B - 2990


PAD TRANSPARENTE- 3590


MALETIN- 4490



TURNO TOUCH - 2990


PHANTON - 5650

MULTICASE - 3390

SN PROGRAMABLE - 11990

ANOTHER WORLD -	10490	KING ARTHUR -	9990	PRINCE OF PERSIA -	9990
AXELAY -	9990	KING OF THE MONSTERS -	10990	ROBOCOP III -	9490
BART'S NIGHTMARE -	9990	LEMMINGS -	9900	SUPER ADVENT. ISLAND -	9990
CRASH DUMMIES -	10990	PAPER BOY 2 -	8990	SUPER MARIO WORLD -	7990
G. FOREMAN BOXING -	10990	PGA TOUR GOLF -	9590	TEST DRIVE II -	11990
JAMES BOND JR. -	9990	PILOTWINGS -	7490	YOSHIS SAFARI -	7490

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

ADDAMS FAMILY II- 12490 · AERO THE ACROBAT - 12990 · ALADDIN - 10490 · ALFRED CHICKEN - 11990 · ALIEN 3 - 10990 · ASTERIX - 9490 · BATLETOADS- 9490




BATMAN RETURNS - 10590 · BLUE BROTHERS - 9990 · BUBSY - 9990 · CLAY FIGHTER - CONS. · CLIFFHANGER - 12490 · COOL SPOT - 11490 · COOL WORLD - 12490





CORRE CAMINOS - 9990 · CYBERNATOR - 10590 · DAFFY DUCK - 12990 · DENNIS - 12490 · DRACULA - 8490 · DRAGON BALL Z - 11990 · DR FRANKEN - 12490







EMPIRE STRIKE BACK - Cons. · FLASH BACK - 9890 · F- ZERO - 7490 · GOOF TROOP - 9990 · GP 1 - 10990 · JURASSIC PARK- 12990 · LAST ACTION HERO - 11990





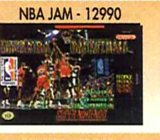

LAWNMOVER MAN - 12490 · MECH WARRIOR - Cons. · MICKEY MOUSE - 12990 · MIGHT & MAGIC II - 12990 · MORTAL KOMBAT - 12990 · MR. NUTZ - 12990 · MYSTICAL NINJA - 12490

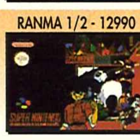
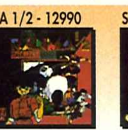
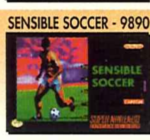






NBA JAM - 12990 · POP & TWIN BEE - 10590 · RANMA 1/2 - 12990 · SENSIBLE SOCCER - 9890 · SPIDERMAN/XMEN- 9990 · STAR WING - 9990 · STREET FIGHTER II TURBO- 12990






STRIKER - 10990 · SUNSET RIDERS - 12490 · SUPER BATTLETANK 2 - Cons. · SUPER BOMBERMAN - 7490 · S. GOULST'N GHOST - 7490 · SUPER JAMES POND - 10490 · SUPER MARIO ALL STAR- 9990









SUPER MARIO KART - 7490 · SUPER R-TYPE - 7490 · SUPER SOCCER - 7490 · SUPER TENNIS - 7490 · TAZMANIA - 11990 · TOP GEAR 2 - 12990 · TOTAL CARNAGE - 12490

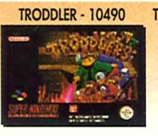








TRODDLER - 10490 · TURTLES TOURNAMENT - 12990 · ULTRAMAN - 8890 · WWF ROYAL RUMBLE - 9990 · WINTER OLYMPICS - 12990 · YOUNG MERLIN - Cons. · ZOMBIES - 12490









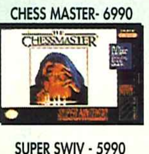
• EXCEPTO OFERTAS

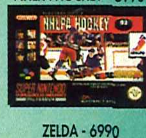
SUPER OFERTAS



BOB - 5990 · DRAGONS LAIR - 6990 · CHESS MASTER- 6990 · JOHN MADDEN - 5990 · KRUSTY FUN HOUSE - 6990 · NHLPA HOCKEY - 5990





STAR WARS - 8990 · SUPER KICK OFF- 4990 · SUPER SWIV - 5990 · TINY TOON - 8990 · W. LEAGUE BASKETBALL - 6990 · ZELDA - 6990










HOBBY



GAME OVER

NEO GEO

NO BUSQUES MÁS, EN NUESTROS CENTROS ENCONTRARÁS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN



√ *Servimos a domicilio en un máximo de 24 horas.*
√ *Por la compra de un juego te regalamos el carnet de socio con el que obtendrás descuentos especiales.*

ESTE MES TE PROPONEMOS LOS SIGUIENTES JUEGOS:

SUPER NINTENDO: *Dragon Ball Z 2 (24 megas) - Fatal Fury - Art of Fighting- Mistical Ninja 2— Flashback- Puño de la Estrella del Norte (20 Megas)- S. Empires- Steel Back - Striker...*

MEGADRIVE: *Eternal Campion (24 Megas) - FIFA- Zool - Winter Olimpics- La Bella y la Bestia- Street Fighter II Special Champion Edition.. SONIC 3*

NEO-GEO: *Shadown- Fatal Fury Special - Super Sidekicks...*

Palma de Mallorca: *Santiago Ramón y Cajal, nº 7 bjos. (07011). Tlf. 971. 737351- 282146*
Barcelona: *• Teodora la Madrid 52- 60. (08022). Tlfn. 93- 4185960*

NUEVOS CENTROS EN FRANQUICIA, LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS

¡AL FIN TU SUENO SE HA HECHO REALIDAD!

Super Wild Card

SISTEMA DE BACKUP DE JUEGOS SUPER NINTENDO Y MEGADRIVE, GUARDA JUEGOS EN DISKETTE O EN MEMORIA.
- USO POR ICONOS, EN CASTELLANO.
- GRABA EN CUALQUIER NIVEL Y EMPIEZA DESDE EL MISMO
- ACTION REPLAY
- CAMARA LENTA
- MEMORIA DESDE 16 M. HASTA 32 M.
- CONECTABLE A ORDENADOR PC

CONSULTAMOS PARA MAS DETALLES: H
HOTLINE: TELF: 94- 4210722 FAX: 94- 4443300
GOTWANG: A.P. 1424. 48080 BILBAO
SE BUSCA DISTRIBUIDOR DE ZONA

SUPER NINTENDO Y MEGADRIVE SON MARCAS REGISTRADAS POR NINTENDO CO., Y SEGA CO.





VIDEOJUEGOS MANGAS Y OBJETOS EXCLUSIVOS DE IMPORTACIÓN. ENVÍOS A TODA ESPAÑA



VIDEOJUEGOS
CHOLLO GAMES

☎ 523 23 93
523 24 08

Arenal, 8 • 1º Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

ULTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACION

Novedades Super Nes:
Empire Strikes Back, Young Merlin, Art of Fighting, Megaman X, Fatal Fury II, Ninja Warriors, Clyfighters, Terminator II, Joe and Mac II, Lufia (R.P.G.), Pele, Fido Dido, Megaman soccer, Puño de la Estrella del Norte (20 megas), Mistical Ninja, Secret of Mana.

¡¡Super Novedades Marzo!!
DRAGON BALL Z III. El éxito del año disponible ahora.
EA SOCCER SUPER NES. Disponible marzo.
EA HOCKEY MEGA CD.

Novedades Megadrive
Art of Fighting. Sonic III. Pro moves Soccer.
TECMO NBA. Spiderman (CD). Drácula (CD)



NBA JAM. El éxito de las recreativas disponible para tu SUPER NES

¡¡CLUB CAMBIO CARTUCHOS!!
Megadrive, Super Nes USA 1.500 Pts.; Master System, Nes, Game Boy, 1.000 Pts.; Super Nes Pal 2.000 Pts.

VENTA JUEGOS SEGUNDA MANO

NUEVA TIENDA **QUALITY. CENTRO COMERCIAL "LA ESTACION". LOCAL 11 PLAZA DEL GOBERNADOR (POZUELO DE ALARCON) MADRID**

MEGA STAR
JOCS

ESPECIALISTAS EN CONSOLAS Y VIDEO JUEGOS NACIONALES Y DE IMPORTACION

SUPERNINTENDO, S.FAMICOM, GAMEBOY, MEGA DRIVE, GAME GEAR, MEGA CD, NEO GEO

TU TIENDA PARA JUGAR

SERVIMOS PEDIDOS POR CORREO

GRAN VIA MARQUÉS DE TURIA, 32 (ESQUINA MAESTRO GOZALBO) 46005 VALENCIA TEL./FAX: (96) 333 03 37

HOBBY-MUR

TEL. (968) 265699 MURCIA
Avd. Infante Juan Manuel, 7.
30011 Murcia

LOS PRIMEROS EN TENER LO ÚLTIMO

NOVEDAD USA

USA - JAPÓN

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
E.A. FIFA SOCCER (16 M)
ART OF FIGHTING (16M)
DRAGON BALL Z (16M)
CLAY FIGHTER (16M)
FIRST OF NORTH STAR 7 (20M)
YOUNG MERLIN
MEGAMAN X-6 (16M)
SECRET OF MANA (16)
NBA JAM (16M)
TMNT. TOURNAMENT FIGHTER (16)
NIGEL MANSELL'S
THE EMPIRE S. BACK
FINAL FIGHT II

MEGA DRIVE
EA FIFA SOCCER (16)
ETERNAL CHAMPION (24M)
TECMO NBA BASCKET (16M)
PROMOVES SOCCER (16M)
NBA JAM
PELE SOCCER
SONIC 3
ART OF FIGHTING (16M)

GAME BOY
SUPER PANG
S. MARIO LAND 3
KIRBY'S PINBALL LAND

CONSOLA 3DO Y JAGUAR 64 BITS

Nintendo
TINY TOONS 2
KIRBY'S ADVENTURE
DARWING DUCK

SERVIMOS A TIENDAS

INFORMATE SOBRE NUESTRO CLUB DE CAMBIO

EN CÓRDOBA...
SUPERHOBBY
¡¡TU NUEVA TIENDA DE VIDEOJUEGOS !!

Todo en videojuegos nacionales y de importación.
- Venta , Alquiler y Cambio-
- Juegos y periféricos para Pc.
- Servimos tu pedido en 48 horas*
- Admitimos Tarjeta VISA
- Descuentos, sorteos y muchas sorpresas más...

¡¡INFÓRMATE!!
C/ Alonso el Sabio, 28.
(Junto Colegio Virgen del Carmen)
14001 CÓRDOBA
Tfn. (957) 479961

*Para productos en stock.



C/ Mallorca 116 (cant Urgell)
08029 Barcelona. Telf: (93) 453 35 73



• NOVEDADES
• CAMPEONATOS
• VENTA • CAMBIOS
• ACCESORIOS

C/ Pedro Villar, 7 Ⓜ Tetuán
28020 Madrid
Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

GANADORES DEL SORTEO "LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO"

Aquí tenéis los nombres de los diez afortunados que participaron en la votación de los Mejores Juegos del 93 y tras el sorteo han sido premiados con una bicicleta.

A todos ellos, nuestra enhorabuena, y al resto de participantes, muchas gracias por su colaboración... ¡Otra vez habrá más suerte!

1- Pedro José Portero Gaona (Zaragoza)
2- Pablo Rodríguez Oitabén (Vigo, Pontevedra)
3- David Toledo Esquina (Burjassot, Valencia)
4- José Manuel Correa Pablos (Sta. C. de Gramenet, Barcelona)
5- José J. Martínez Sarmentero (Valladolid)
6- José Alberto Torres Arroyo (Majadahonda, Madrid)
7- Sergio Sánchez Franco (Las Gabias, Granada)
8- Jesús Candeal Gómez (Ariño, Teruel)
9- Iván Rísquez Murillo (Cerdanyola del Vallés, Barcelona)
10- Rubén González Pedrero (Rivas VaciaMadrid, Madrid)

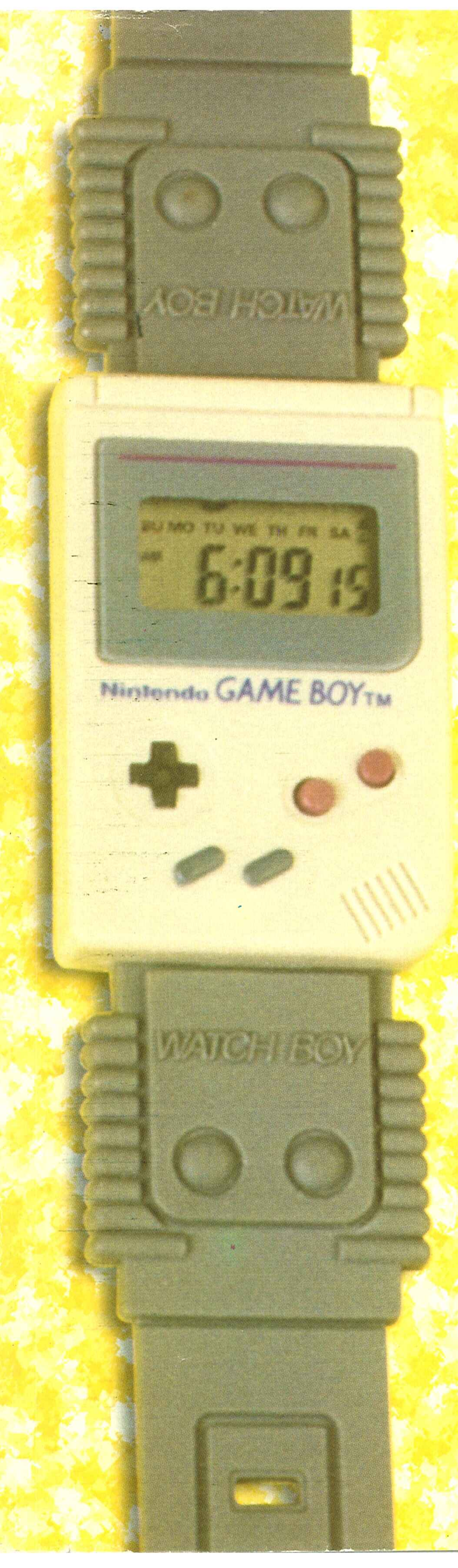
GANADORES CONCURSO DRÁCULA

GANADORES GORRA, TAZA ,PIN Y CARTUCHO DRÁCULA

Angel Sanchez Setien	Pruvia - Llanera
Paula Muñoz Gallego	San Fernando
Miguel Jiménez	Valencia
César Domínguez	Gondomar
Alejandro Corisco	Río Tinto
David Llorente	Petrel

GANADORES TAZA Y PIN

Mª José Vidal Corona	Huelva
Josefat Vicente Pérez	Barcelona
David García Maillo	Madrid
David Rguez .Pellón	Santander
Andoni Escribano	Andoaim
Diana Santander	Valladolid
Israel Arrarás López	Irún
Iván Ortega Huertas	Valencia
Luisa Cornejo Glez.	Fuenlabrada
Sergio Cremades Gª.	Alicante
Víctor González Díaz	Burjasot
Joseba Legarra Llorente	Ordizia
Vicente Perelló Hdez.	Barcelona
Luis Romero Sánchez	Manresa
Jaime Lucas Carbonero	S. Sebastian
Fernando Asensio	Fuenlabrada
Alejandro Andreu Sánchez	Dreta (Manacor)
Carlos Pérez Rodríguez	M. de Lemos
Jonás Javier Encabo	Madrid
Carlos Antón Gerona	Madrid
Oliver López Rodríguez	Aguadulce
José Luis Lizaso Sánchez	Zarautz
José M. González Pérez	Málaga
Moisés García Pozo	Sevilla
Marc Martínez Vilar	Fraga
José Manuel Lallave	Pinos Puente
Pascual Giner Serra	Valencia
José Quilez Peláez	Alzira
Rafael Gil Urbano	Montilla
Oscar Abos Astiz	Bilbao
Manuel Ocaña Jiménez	Torredonjimeno
Daniel de las Heras	Elche
Mario López Pérez	Alicante
David Becerra Torres	Ibiza
Carlos Tomás Rodríguez	Puebla de Almoradia
Marcos Sánchez Callealta	San Fernando
Carlos Gómez Saldaña	Madrid
Carlos López Jurado	S. S. de la Gomera
Joan Culet Hiraldo	Calafell
Penélope Ujados López	Gerona



¡HA LLEGADO LA HORA DE SUSCRIBIRSE!

Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas = 4.200 ptas) te regalamos este exclusivo reloj GAME BOY.

El reloj GAME BOY te indica hora, minutos, segundos, día de la semana, día del mes y dispone de alarma.

Aprovecha la oportunidad de recibir tu revista favorita en casa y obtener este sensacional obsequio.

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).


ClayFighter
16 MEGAS.
1 ó 2 JUGADORES.
PERSONAJES ORIGINALES
NUNCA VISTOS.
© Interplay Productions, Inc. Todos los derechos reservados.
CLAYFIGHTER es una marca registrada de Interplay Productions, Inc.
Nintendo, Super Nintendo System, Super NES y el sello oficial son
marcas registradas de Nintendo America Inc.
© 1989 Nintendo America Inc.
ROCK 'N' ROLL RACING
¡ES LA JUNGLA, TIOS!
¡NACIDO PARA SER SALVAJE!
MUERDE LA PISTA, ¡DOMINGUERO!
Interplay
© Interplay Productions, Inc. Todos los derechos reservados.
ROCK 'N' ROLL RACING es una marca registrada de Interplay Productions, Inc.
Nintendo, Super Nintendo System, Super NES y el sello oficial son marcas
registradas de Nintendo America Inc.
© 1989 Nintendo America Inc.
Distribuidos por:
ArcadiA
ocean